

ALTI!

DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

EVERCADE
EXP

retroGAMER

retro GAMER

2/2023

März, April, Mai 2023

Deutschland € 12,90
Österreich € 14,20
Schweiz sfr 25,80
Luxemburg € 14,85



NEUER RETRO-HANDHELD
MIT HOCHKANT-MODUS
INKLUSIVE 6 IREM- UND
14 CAPCOM-KLASSIKERN

ATARI



**JAHRE ATARI
AUF 22 SEITEN
ZELEBRIERT!**

- ANNIVERSARY-SAMMLUNG ATARI 50:
100 SPIELE + MULTIMEDIA-MUSEUM
- DIE WECHSELVOLLE GESCHICHTE
VON ATARI SEIT DEN 70ERN
- MIT NOLAN BUSHNELL, AL ALCORN
UND ANDEREN V.I.P.-DESIGNERN

PLUS:

- Arkanoid
- Missile Command
- Indiana Jones and the Last Crusade
- Parodroid
- Super Mario Land
- Turrican
- BMX Simulator
- Vectorman
- Heroes of Might & Magic II
- Diskworld
- Leisure Suit Larry
- Fantasy World Dizzy
- Rocket Ball
- Legend of Zelda: Oracle of Seasons
- Space Channel 5
- Privateer
- Teenage Mutant Ninja Turtles
- Beyond Zork
- Trails in the Sky
- Pitfall: The Mayan Adventure
- O'Riley's Mine
- Pengo
- Crimson Skies
- Rock Star Ate My Hamster
- Rebelstar

u. v. m.



TURRICAN

Wie parallel für C64 und Amiga
ein Action-Meisterwerk entstand



SUPER MARIO LAND

Ein echtes „großes“ Super Mario
auf dem kleinen Game Boy

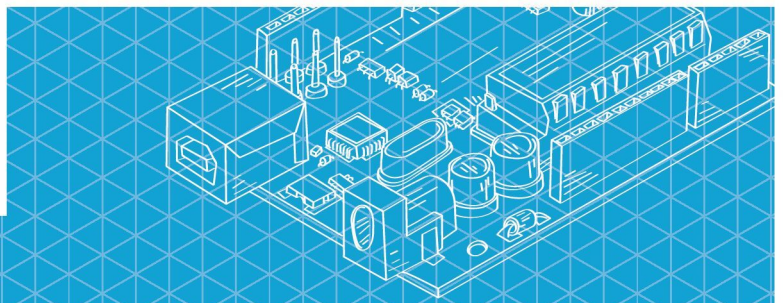


LEISURE SUIT LARRY

Al Lowe zu seiner schlüpfrigen
Serie und ihren „starken Frauen“



Make:



DAS KANNST DU AUCH!



GRATIS!



2× Make testen und über 7 € sparen!

Ihre Vorteile:

- ✓ **GRATIS dazu:** Make: Tasse
- ✓ Zugriff auf Online-Artikel-Archiv*
- ✓ Jetzt auch im Browser lesen!
- ✓ Zusätzlich digital über iOS oder Android lesen

Für nur 19,40 € statt 27 €

Jetzt bestellen:

make-magazin.de/miniabo



* Für die Laufzeit des Angebotes.



Anatol
Locker



Harald
Fränkel



Heinrich
Lenhardt



Jörg
Langer



Michael
Hengst



Roland
Austinat



Stephan
Freundorfer



Winnie
Forster

10 JAHRE

retro* GAMER



Willkommen zur Ausgabe 2/2023 des deutschen Retro Gamer! Vor zehn Jahren erschien mit Retro Gamer 2/2013 unsere erste reguläre Ausgabe. Wohlgermerkt, das eigentlich erste Heft war schon über ein halbes Jahr zuvor erschienen, doch die 1/2012 war noch eine reine Übersetzung eines englischen „Jahrbuchs“ gewesen, nur das Editorial war neu.

Mit der 2/2023 startete dann unser Konzept, etwa drei Viertel der Inhalte aus dem englischen Mutterheft zu übernehmen, sie aber nicht nur mit Sachkenntnis und Sprachgefühl zu übersetzen, sondern auch in vielen Details an unsere Leserschaft anzupassen – der etwa mit Wertungen aus *Power Play*, *ASM* oder *PC Player* besser gedient ist als mit solchen aus *Zzap!64* oder *Crash*. Das restliche Viertel der Artikel erstellen wir seit Heft 2/2013 komplett neu, mit bekannten deutschen Spielejournalisten wie **Michael Hengst**, **Anatol Locker**, **Heinrich Lenhardt**, **Winnie Forster**, **Harald Fränkel** oder **Stephan Freundorfer**.

Diese Mischung funktioniert nun schon seit zehn Jahren. Dafür, dass ihr weiterhin ein liebevoll gelayoutetes Magazin „auf Papier“ (auch wenn uns einige von euch mittlerweile per PDF lesen) unterstützt, möchte ich mich im Namen des gesamten Teams und des Verlags bedanken! Gerade in Zeiten, in denen die Papierpreise extrem sind und viele Menschen gar nicht mehr für Inhalte zahlen wollen, wissen wir eure Treue sehr zu schätzen.

Im aktuellen Heft feiern wir aber nicht unser eigenes zehnjähriges, sondern ein wesentlich bedeutsameres Jubiläum, nämlich **50 Jahre Atari**. Natürlich ist die heutige Firma nicht mehr dieselbe, die 1972 von Nolan Bushnell

aus der Taufe gehoben wurde: Stichworte Besitzerwechsel, Aufspaltung, Rechte-Ausverkauf, Massenentlassungen, Weiterverkauf. Natürlich hat sich in diesem halben Jahrhundert nicht nur die Branche stark verändert, sondern auch, was und wie wir spielen. Dennoch lebt der Spielepionier in mehr fort als nur in seinem berühmten „Fuji-Logo“. Wir widmen dem freudigen Anlass volle 22 Seiten – darunter ist auch eine ausführliche Vorstellung der **Atari 50 Anniversary Celebration**, des vielleicht besten „interaktiven Spiele-Museums“, das uns bislang untergekommen ist.

Wir haben uns außerdem den **Evercade EXP** genau angesehen (siehe Foto) und dem deutschen Vorzeige-Retrospiel **Turrican** einen erneuten Besuch abgestattet. Wir lassen **Leisure Suit Larry** von der Leine, gehen unser Zerstörungswut in **Arkanoid** nach und befragen den Gründer von Hewson Consultants, der Edelschmiede hinter vielen 8-Bit-Klassikern. Der Online-Shop **GOG** – vielen PC-Retrofans wohlbekannt – war uns ein Feature wert, aber auch die einstige Game-Boy-Überraschung **Super Mario Land** oder das Mega-Drive-Animationswunder **Vectorman**. Dies nur als kleine Auswahl.

Viel Spaß beim Lesen,

Euer Jörg Langer
Externe Projektleitung Retro Gamer

retro GAMER

INHALT 2/2023
März, April, Mai 2023



Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITELTHEMA:

50 JAHRE ATARI

- 016 Die Anfänge:** Nolan Bushnells Vision
- 018 Die 1970er:** Von *Pong* über *Breakout* bis *Asteroids*, von Atari VCS bis 800
- 022 Die 1980er:** *Star Raiders* & *Missile Command*, Atari 800XL, Atari 7800 & Atari ST
- 026 Die 1990er:** Späte Technik-Ikonen ohne Fortune: Atari Lynx II, Jaguar & Falcon
- 028 Die 2000er bis heute:** Besitzerwechsel und Reboots, das neue Atari VCS
- 032 Atari 50: The Anniversary Celebration**
Die aktuelle Sammlung für alle wichtigen Plattformen enthält ein digitales Museum und über 100 spielbare Atari-Titel

RETRO-REVIVALS

- 046 Privateer**
Michael Hengst handelte und ballerte erneut in der *Wing Commander*-Galaxie
- 062 O'Riley's Mine**
Auf dem Flucht vor dem Wassereinbruch klaubt Roland Austinat Schätze auf
- 110 Rocket Ball**
Harald Fränkel erinnert an ein Sportspiel, das ein wenig *Speedball* vorwegnahm
- 124 Missile Command**
Nostalgie pur: Heinrich Lenhardt spielte den Klassiker in der „schlechtesten Version“
- 140 Beyond Zork**
Anatol Locker rätselt und kämpft (!) im Infocom-Adventure-RPG
- 148 Pengo**
Dieser Arcade-Titel eroberte das Herz von Stephan Freundorfer vor 40 Jahren

HISTORIE

- 038 Leisure Suit Larry**
Al Lowe denkt gerne an seine Erfolgsserie zurück und an die „starken Frauen“ darin
- 056 Crimson Skies**
Das Brettspiel der *Battletech*-Macher erhielt eine famose Computerspiel-Umsetzung
- 102 Arkanoid**
Am Anfang war *Pong*. *Pong* gebar *Breakout*, und *Breakout* gebar *Arkanoid*...

MAKING OF

- 008 Turrican**
Die Entstehung des Meisterwerks auf C64 und Amiga, inklusive Portierungen
- 064 Indiana Jones and the Last Crusade**
Noah Falstein und David Fox erinnern sich an die Entwicklung des kultigen Adventures
- 070 Pitfall: The Mayan Adventure**
Auch ohne Beteiligung von David Crane funktionierte seine Erfolgsformel erneut
- 120 Trails in the Sky**
Insider-Erinnerungen zum JRPG-Epos von Toshihiro Kondo höchstpersönlich
- 126 Heroes of Might and Magic II**
Wir spannen den Bogen von *King's Bounty* über den ersten Teil bis zum Nachfolger
- 142 Vectorman**
Mega-Drive-Fans konnten es nicht glauben, welche Animationspracht auf sie wartete

KLASSIKER-CHECK

- 006 The Legend of Zelda: Oracle of Seasons**
Capcom-Doppelschlag: Wieso *Oracle of Seasons* und *Oracle of Ages* funktionierten
- 014 Paratroid**
Heinrich Lenhardt hat sich Andrew Braybrooks Megahit erneut vorgenommen
- 092 Little Computer People**
Roland Austinat hat ein kleines Männchen in seinem Computer vorgefunden
- 100 Space Channel 5**
Stephan Freundorfer wippt seit Tagen auf dem Schreibtischstuhl und lässt Ulala tanzen

FÜR SAMMLER & GENIESSER

- 054 Die schönsten Videospiel-Tode**
Neue Rubrik: Wir stellen Retrospiele mit erwähnenswerten Ablebe-Varianten vor
- 084 Full Set Teenage Mutant Hero Turtles**
Winnie Forster stellt die (im Original als *TMNT* bezeichnete) Serie für Sammler vor
- 156 Hewson Consultants**
Andrew Hewson verrät seine Strategien, die sein Studio zum Technik-Führer machten
- 164 Load "Neues Spiel", 8,1**
Harald Fränkel hat vier Homebrew-Perlen aufgetan – etwa *Eye of the Beholder* für den C64

HARDWARE

- 074 Evercade EXP**
Vorgeschichte: Das Modul-Konzept
- 076 System-Fakten** zum Evercade EXP
- 078 Tate-Modus** und Spiele
- 082 Konkurrenz-Retrokonsolen**

EXPERTENWISSEN

- 094 Super Mario Land**
Auf dem Game Boy befreit unser Klemptner Sarasaland von bösen Außerirdischen
- 134 Discworld**
Das urkomische Adventure hatte den Segen Terry Pratchetts – und echt schwere Rätsel
- 150 Rebelstar**
Mit diesem Taktikspiel schuf Julian Gollop den Grundstein für *UFO: Enemy Unknown*

FIRMEN & MACHER

- 048 Studioprofil GOG**
Wie der Ableger von CD-Projekt zu einem Online-Shop vor allem für Retro-Fans wurde
- 086 Auf dem Sofa**
John Newcomer verantwortete den Arcade-Klassiker *Joust* – und viele weitere
- 112 Budgetspiele von Codemasters**
Ein kleiner englischer Publisher etablierte sich mit guten Spielen zum fairen Preis im Markt

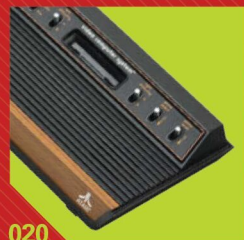
RUBRIKEN

- 003 Editorial**
Die Highlights dieser Ausgabe
- 166 Retro Gamer abonnieren**
Regelmäßige Retro-Kost mit Sparvorteil
- 168 Retro-Feed**
Leserpost und aktuelle Retro-News
- 170 Vorschau**
Was euch in der nächsten Ausgabe erwartet



RETRO-HARDWARE

... VON STEINALT BIS BRANDNEU



020



023



027



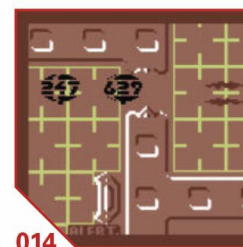
074



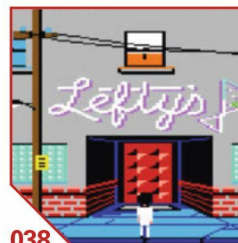
008



006



014



038



046



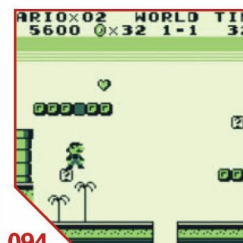
056



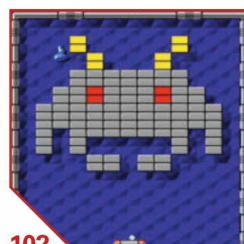
064



070



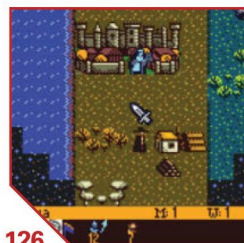
094



102



124



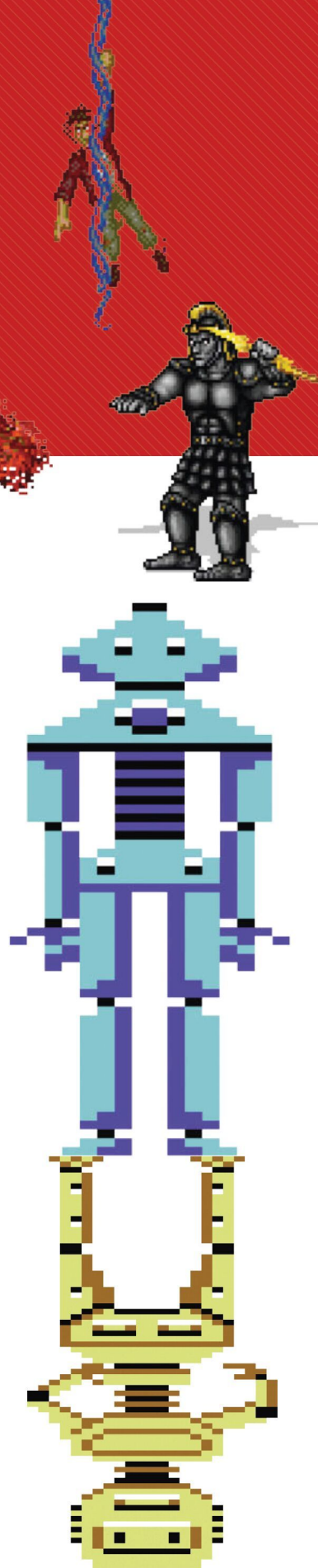
126



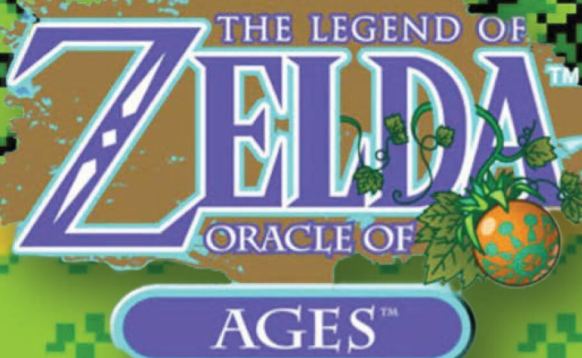
150



134



KLASSIKER-CHECK



Nintendo beging 1989 einen im Nachhinein betrachtet echten Kardinalfehler. Statt mit Sony das Nintendo-CD-System weiterzuentwickeln, unterschrieben die Japaner beim Elektronik-Riesen Philips. Der Rest ist unruhliche Geschichte. Im Rahmen der eher erfolgreichen Zusammenarbeit hatte Philips drei *The Legend of Zelda*-Spiele entwickeln lassen. Heute gelten *The Faces of Evil*, *Zelda's Adventure* und *The Wand of Gamelon* als Schandfleck auf Links ansonsten blütenreiner grüner Weste. Besonders *Zelda's Adventure* wurde kollektiv verrissen – und zählt, zusammen mit den CDi-Kollegen, zu den schlechtesten Teilen der Serie.

Dem Trio der Schande dürfte es zu verdanken sein, dass Nintendo extrem vorsichtig im Umgang mit eigenen Marken wurde. Das heißt aber nicht, dass Nintendo die Türen für Fremdentwickler komplett verschlossen hätte: 2001 gelang dem Capcom-Mitarbeiter Hidemaro Fujibayashi ein kleines Wunder. Der bis dahin recht unbelektete Entwickler durfte sich mit dem Flagship-Team von Capcom, unter den strengen Augen von Zelda-Übervater Shigeru Miyamoto, an zwei neuen *Zelda*-Spielen für den Game Boy Color versuchen. Gleich vorneweg: mit Erfolg!

Das Duo *Oracle of Seasons* und *Oracle of Ages* kam nicht nur bei den Kritikern gut an, sondern verkaufte sich zusammen auch über 8 Millionen Mal. Für Hidemaro Fujibayashi war es der berufliche Durchbruch – immerhin wechselte er im Jahr 2005 von Capcom zu Nintendo und war seitdem an *Four Swords*, *The Minish Cap*, *Phantom Hour Glass* und *Skyward-Sword* beteiligt. Und er ist sogar als Direktor für *Breath of the Wild* und *Tears of the Kingdom* gelistet und damit in der Königsklasse.

Aber während er als Direktor für das neue *Zelda*-Flaggschiff neue Wege einschlägt, orientierte er sich vor 20 Jahren noch an dem klassischen Muster der Reihe. Zwar spielen beide Abenteuer nicht in Hyrule, und Prinzessin Zelda bleibt daheim (dafür macht Link die Bekanntheit zweier neuer Damen). Aber ansonsten könnten die *Oracle*-Spiele und *A Link to the Past* eineiige Drillinge sein. Sowohl technisch als auch spielerisch haben die beiden Game-Boy-Module ihre Wurzeln unverkennbar im SNES-Vorbild. Hier wie da gibt es die obligatorische Kacheloberwelt und tiefe Dungeons nebst Karte, Kompass, Minischlüssel, Boss und Items. Es gibt Herzstücke, Feen und jede Menge versteckter Extras und Geheimnisse. Wobei *Oracle of Ages* rätsellastiger ist und sein Bruder eher auf Action setzt.

Beide Spiele können unabhängig voneinander und in beliebiger Reihenfolge gespielt werden. Der Clou: Am Ende eines Spiels gibt es ein Passwort, mit dem man in das jeweils andere Spiel einsteigen kann. Hier gibt es dann eine leichte Änderung in der Ausrüstung und ein Startherzchen mehr. Zudem sind einige Ausrüstungsgegenstände versionsspezifisch und einige Story-Elemente verändern sich. Aber der eigentliche Star der Spiele sind, wie die Titel schon sagen, die Jahreszeiten und die Zeitalter. Mit den jeweiligen Items „bewaffnet“ kann Link diese nämlich beeinflussen. So sind etwa Wasserwege, die im Sommer ein Hindernis darstellen, im Winter zugefroren und können überquert werden (*Seasons*). Oder in der Vergangenheit gewachsen und bieten einen neuen Weg in vorher verschlossene Gegenden. Genial! ★



Von Michael Hengst

DENKWÜRDIGE MOMENTE



DARUM EIN KLASSIKER

Gebt mir ein Schwert!

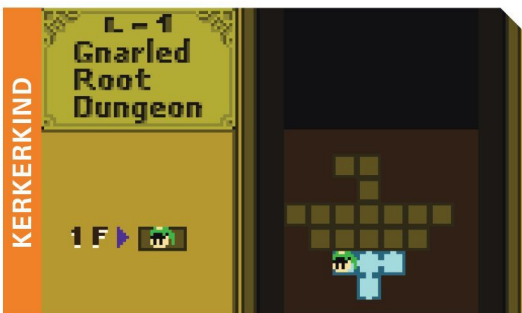
Keine Experimente bei der Entwicklung der *Oracle*-Spiele: Bis auf das clevere Einbinden der Jahreszeiten und der Zeitalter blieben die Entwickler dem erfolgreichen und geliebten Grundgerüst in weiten Zügen treu. Sogar Links Bewaffnung folgte dem Vorbild. Zu Beginn des Spiels gibt es – in beiden Versionen – nur ein simples Holzsword. Später kann Link aber den Knüppel durch einen ordentlichen Säbel ersetzen! Und bekommt noch Schilde, Bomben und andere tolle Items für sein Arsenal.



RINGGEISTER, DIE ICH RIEF

Schmuckstücke

Ein cleverer Zusatz für mehr taktische Tiefe sind die Ringe aus *Oracle of Seasons*. Diese können gekauft oder gefunden werden, sie verstärken Links Grundwerte. Hier ein bisschen mehr Verteidigung? Bitteschön! Oder doch lieber mehr Schwertschaden? Kein Problem! Mit dem richtigen Schmuckstück am Finger verlieren die meisten Gegner, Bosse oder tiefe Kerker ihren Schrecken. Aber Vorsicht: Einige Ringe verbessern zwar ein Attribut, verschlechtern dafür aber ein anderes.



KERKERKIND

Nur mit Karte gut

Die zahlreichen Dungeons sind in beiden Spielen so, wie *Legend of Zelda*-Spieler die feuchten Keller kennen und lieben. Jeder Dungeon wird praktisch blind betreten. Erst in versteckten Schatzkisten gibt es die Karte (zeigt die Räume) und einen Kompass (der die Boss-Kammer zeigt). Es gibt Mini-Schlüssel, zu verschiebende Elemente, bombbare Sollbruchstellen und Spezial-Objekte sowie am Ende ein Extraherzchen. Kurzum: Die Kerker sind für *Zelda*-Spieler gemacht, die sich gleich heimisch fühlen!



DOPPELHERZ

Gesundheit geht vor

Zum Spielstart hat Link nur drei lumpige Herz-Container. Da ist der Lebensvorrat schnell erschöpft. Pro Spiel gibt es insgesamt aber 16 Herzen, damit kann unser Held schon ein bisschen mehr aushalten. Mehr Herzen bekommt Link am Ende eines Dungeons, wenn er den Boss besiegt hat. Der Rest ist, mehr oder minder, gut im Land versteckt und teilweise schwer zu erreichen. Zudem sind im Land spezielle Feen-Brunnen verteilt, wo Link alle Herzen in einem Rutsch wieder auffüllen kann.



DER GÄRTNER

Nur echt mit grünem Daumen

Eine der Besonderheiten ist das Spiel mit den Elementen und der Zeit. Überall in den Königreichen der Module sind spezielle Flecken verteilt, in die Link eine Pflanze einbuddeln kann – wenn er die entsprechenden Saatkörner dabei hat. Durch den Zeitenwechsel oder in einer neuen Jahreszeit verändern sich die Setzlinge entsprechend und öffnen neue Wege oder geben Geheimnisse preis. Also: Augen auf!



ALTE BEKANNTE

Der Baum, mein Freund

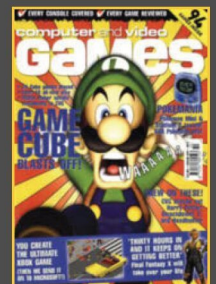
Auch wenn die *Oracle*-Spiele nicht in Hyrule stattfinden, sondern in den Königreichen Holodrum (*Seasons*) und Labrynna (*Ages*), treffen wir hier wie dort einige alte Bekannte. Einer der prominentesten Vertreter der Hyrule-Historie ist der Deku-Tree (oder ein Verwandter), der in beiden Spielen vorkommt. Und wie bei *Zelda* üblich relativ früh. Beide Bäume sind die lokalen Schutzpatrone und helfen Link auf seinem Weg. Ein weiterer Kniff, um den Spieler mit der Welt vertraut zu machen.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** GAME BOY COLOR
- » **PUBLISHER:** NINTENDO CO., LTD.
- » **VERÖFFENTLICHT:** 2001
- » **GENRE:** ACTION ADVENTURE

Was die Presse sagte ...



Computer and Video Games, 11/2001: 9 Punkte

„*Zelda* ist einer der wenigen Titel, die auf Nintendos altem Game Boy Color immer noch glänzen... das raffinierte Gameplay von *Ages* und *Seasons* übertrifft jeden visuellen Trick oder Spezialeffekt.“ (CVG Redaktion)

Adrenaline Vault, 8/2001: 100%

„Nintendo hat sich nicht lumpen lassen und mit *Legend of Zelda: Oracle of Ages* eines der tiefgründigsten und besten Top-Down-RPGs für den Game Boy veröffentlicht. Schnelle Action, eine fesselnde Geschichte, eine riesige Auswahl an Waffen, Gegenständen und Minispielen machen dieses Spiel zu einem attraktiven Titel; und wenn man es mit *Oracle of Seasons* kombiniert, gibt es sogar noch mehr zu erforschen und durch das „Geheimnisse“-System zu entdecken!“ (Mike Laidlaw)

Was wir denken

Dungeons, Monster, Puzzles und Items könnten auch aus der Hauptserie stammen. Das macht Laune. Und auch nach 20 Jahren zeigen die Oldies, dass Spielspaß zeitlos ist – wie sieht es mit einem Remake aus?

EXPERTENWISSEN

TURRICAN

INSPIRIERT VON TIEFER LIEBE ZU ARCADE-SPIELEN BRACHTE DIESES RUN-AND-GUN VON MANFRED TRENZ DEN C64 AN SEINE GRENZEN UND WURDE ZU EINEM DER TOP-TITEL DES SYSTEMS. WILLKOMMEN ZU *TURRICAN*!



» [C64] Energieraubende Säuretropfen und diagonale Plattformen sorgen für ein besonderes Aussehen.



1-UP



» [C64] Hüpfenden Stachelbällen auszuweichen gehört zu den zeitkritischen Herausforderungen.



» [C64] Mit der berühmten Blitz-Peitsche sind auch schwer zu erreichende Gegner kein Problem.

Weder in Europa noch in den USA gab es Mitte der 80er einen vorgegebenen Weg, Spieleentwickler zu werden. Manfred Trenz' Einstieg war so individuell wie der vieler anderer. Den Grafiker bekam die Chance, eine Weile auf dem VC-20 eines Freundes zu spielen, und beschloss deshalb, sich 1984 einen C64 zu kaufen. Daraufhin schrieb er in BASIC ein einfaches Hubschrauberspiel und brachte sich danach selbst das Programmieren in Maschinencode bei.

Dennoch waren es seine Fähigkeiten als Grafiker, die ihm eine freiberufliche Tätigkeit bei Hersteller Rainbow Arts sicherten, nachdem er 1986 den dritten Platz in einem Wettbewerb des deutschen Magazins 64'er gewonnen hatte. 1987 wurde er

fest angestellt und entwarf ein Jahr später die Grafiken und Levels von *The Great Giana Sisters*. Das war bekanntlich ein Jump-and-run mit derart frappierender Ähnlichkeit zu *Super Mario Bros.*, dass es nach Intervention von Nintendos Anwälten wieder aus dem Handel entfernt wurde.

Manfred saß da schon an seinem nächsten Projekt: *Katakis* – einer C64-Hommage an Arcade-Shooter wie *R-Type*. Auch den Anwälten von Activision fiel dies schnell auf, sie einigten sich jedoch darauf, *Katakis* im Handel zu lassen, wenn Manfred dafür eine C64-Version von *R-Type* entwickelte. Dies gelang ihm in nur sechseinhalb Wochen.

Als diese Portierung im Frühjahr 1989 in den Handel kam, veröffentlichte Manfred eine Demo, in der er den Nachfolger von *Katakis* ankündigte. Dieser sollte ►



TURRICAN

» Mit Manfreds gesamtem C64-Quellcode konnten wir ohne jegliche Hilfe loslegen. So gut war der geschrieben!.«

MARK KIRKBY



SCHLÄGER

ADAPTIONS-ESKAPADEN

Die verschiedenen *Turrican*-Versionen im Vergleich.



COMMODORE 64

■ Das Original von Manfred Trenz mit epischer Vorspannmusik, 13 herausfordernden Levels sowie einem Aufruhr an Farben und Soundeffekten ist konstant schnell, scrollt in acht Richtungen und jongliert mühelos auch viele Sprites auf einmal.



ZX SPECTRUM

■ Für die Spectrum-Version gibt es keine Musik und nur spärliche Soundeffekte. Sie ist sehr farbenfroh, scrollt aber nicht so schnell wie der C64-Titel. Die Leveldesigns sind fast identisch zum Original.



SCHNEIDER CPC

■ Die Schneider-Version ist ähnlich wie die Sinclair-Version: keine Musik, funktionale Soundeffekte, identisches Leveldesign und Scrollgeschwindigkeit. Nur die mehrfarbigen, gerenderten Grafiken sind beeindruckender.



AMIGA

■ Auch bei Amiga sind die Levels originalgetreu. Grafik, Soundtrack und Audioeffekte befinden sich aber auf einer anderen Ebene. Die reibungslosen Animationen und der heulende Sturm im Hintergrund eines späteren Levels sind lobenswert.

» [C64] Vertikale Shoot-em-up-Levels bieten Abwechslung zur Run-and-Gun-Action.



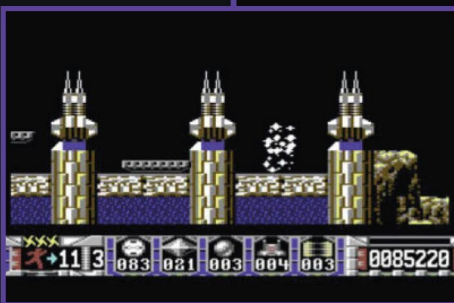
zu Ehren des NES-Hits *Metroid* zudem die Fähigkeit seines Helden, sich in einen unzerstörbaren Ball einzurollen.

Das waren schon hohe Anforderungen, aber Manfred wollte auch flüssiges Scrolling in acht Richtungen, erst auf dem C64, dann auf dem Amiga. Auf beiden Systemen war das für sich genommen eine große Herausforderung. Projektleiter Julian Eggebrecht hatte dafür einen Plan: Manfred sollte sich auf die C64-Version konzentrieren und Faktor-5-Entwickler Holger Schmidt die Amiga-Portierung übernehmen.

In einem Interview mit *64'er* im Herbst 1989 erwähnte Manfred das Projekt, ohne Details zu verraten. Im Dezember durfte das Magazin dann den ersten Level auf einer Demo-Diskette seinen Lesern anbieten. Unter dem Titel *Hurrican*

war alles enthalten, was Manfred versprochen hatte, sowie weitere Features: riesige Bosse und Parallax-Scrolling. Eine Vollversion wurde für das kommende Jahr unter dem Namen *Turrican* angekündigt, was laut Manfred stets der geplante Titel war. Die ersten Reviews im Folgemonat waren überwältigend positiv.

Turrican bestand aus 13 nichtlinearen Levels in fünf Welten, scrollte flüssig in acht Richtungen und hatte versteckte Gebiete, viele Waffen (die auch noch aufgewertet werden konnten), intensive Kämpfe mit Gegnerhorden sowie Bossen, die den Helden winzig wirken ließen. Nicht zu vergessen die herausfordernden Sprungpassagen! Als sei das nicht genug, gab es in *Turrican*



» [C64] Ohne aktiven Schild sind diese Stacheln lebensgefährlich.

► nie dagewesene Effekte, Endlos-Action und über zehn Levels mit 1.024x1.024 Blöcken bieten, dazu riesige, bunte, flackerfreie Gegner und beeindruckende Waffen. Mit Hilfe von drei selbstgeschriebenen Editoren realisierte er Schritt für Schritt Design und Spielmechanik.

Seine Inspiration zog er aus seinen Lieblingsspielen, darunter dem Arcade-Shooter *Psycho-Nics Oscar*, dessen schwer gepanzerter Held ballern und herumhüpfte und seine Waffen nach einem System wie in Konamis *Gradius* aufwertete. Für die Levelübergangs-Effekte und eine Blitzwaffe stand *Truxon* von Traitö Modell. Außerdem wollte er unbedingt riesige, frei scrollende Levels in seinem neuen Projekt haben, und



DIAMANT



ENERGIE



ATARI ST

■ Die Atari-ST-Version kann mit dem Amiga nicht mithalten, auch wenn das horizontale Scrollen für die Hardware beeindruckend funktioniert. Bei der nicht so guten Musik stoppt ein Kanal, sobald ein Soundeffekt abgespielt wird. Also ständig...



MEGA DRIVE

■ Auf dem Mega Drive kann die Version mit dem Amiga-Titel mithalten und unterscheidet sich durch die besseren Soundeffekte und die weniger gute Musik. Außerdem werden die Levels sofort geladen, was der festplattenbasierte Amiga-Titel nicht konnte.



PC ENGINE

■ Lediglich die 8-Bit-CPU macht einen Unterschied zum Mega-Drive-Titel. Einziges Manko sind die Effekte, die nicht ganz umgesetzt werden, aber auf dem Mega Drive toll aussehen.



GAME BOY

■ Durch die Einschränkungen auf dem Game Boy sind die Grafiken monochrom und die Musik piepsig. Dennoch ist das Scrollen flüssig und schnell – bei gerade noch zufriedenstellenden Soundeffekten.

»PC Engine und Mega Drive konnten viele Sprites anzeigen, der Game Boy hatte damit aber Probleme.«

MARK KIRKBY

THUG



POWER-LINE

DRONE



MINE

auch vertikal scrollende Levels, in denen man Gegner in Formationen bekämpfen musste. Der mitreißende Soundtrack von Chris Hülsbeck tat sein Übriges. *Turrican* auf dem alternativen C64 war nichts weniger als eine bemerkenswerte Leistung!

Die Amiga-Version kam wenig später heraus und überzeugte gegenüber der 8-Bit-Version mit durchgehender Spielmusik und bunterer Grafik in höherer Auflösung. Entsprechend setzte sich das Lob vom C64 auf dem Amiga fort.

Versionen für Spectrum und Schneider folgten dank Probe Software im Sommer und bekamen Wertungen im 90er-Bereich. Im Herbst kam *Turrican* auf den Atari ST, und auch dieser Release (von Rainbow Arts) wurde umfassend gelobt.

Angesichts der Reaktionen, die *Turrican* in allen Versionen erhielt, war eine Fortsetzung unvermeidlich. Manfred war maßgeblich an ihrer Entwicklung beteiligt, aber *Turrican II: The Final Fight* war dennoch eine Gruppenleistung. Anfang 1991 ▶

DROIDE



» [C64] Fallende Felsblöcke und andere Gefahren kommen aus dem Nichts.



TURRICAN ZÄHMEN

Wie ihr Manfreds herausforderndes Run-and-Gun bewältigt.

PRÄZISES HÜPFEN

■ Welche Plattformen zu erreichen sind, ist nicht immer ersichtlich. Manchmal liegen diese sogar übereinander und benötigen Übung, um erst von der Plattform weg- und anschließend wieder hinzuspringen.



AUSRÜSTUNG ZUSAMMENBAUEN

■ Euer Gewehr feuert zu Beginn nur kurze Feuerstöße und wird durch das Einsammeln von Up-grades besser. Längere Feuerstöße, Streuschüsse und Laser sind verfügbar und können zudem weiter verbessert werden.



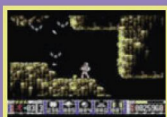
COOLE SAMMLERSTÜCKE

■ Es gibt noch weitere nützliche Gegenstände zu finden. Darunter ein Schild, das den Helden schützt und Feinde bei Kontakt zerstört, oder Gegenstände, die zusätzliche Leben, Diamanten und Energie geben und euch das Vorankommen ermöglichen, sobald 300 gesammelt sind.



EPISCHE ENTDECKUNGEN

■ Es lohnt sich, abseits der Pfade zu gehen, um Power-ups und Diamanten zu finden. Hindernisse überwinden, Wände sprengen oder sich weiteren Gefahren zu stellen ist Teil des Spielspaßes.



WER IST DER BOSS?

■ Die Kämpfe gegen die riesigen Standardbosse beginnen mit einer geballten Eisenfaust, umfassen einen gigantischen Metall-Piranha, einen Steinmonolithen und einen riesigen Roboterschädel. Die beste Taktik ist ballern und ausweichen.



» [C64] Einfach zerstörbare Blöcke sind ein wiederkehrendes Merkmal in Turricon.

► erschienen die Versionen für den C64, Amiga und ST und bekamen von den Magazinen Top-Bewertungen. Enigma Variations legte mit Adaptionen für Spectrum und Schneider nach. Im Winter 1991 wurde das ursprüngliche *Turricon* von The Code Monkeys für Mega Drive, PC Engine und Game Boy adaptiert – auch diese Konsolen-Ports erwiesen sich als durchschlagender Erfolg.

Etwa ein Jahr später erstellten The Code Monkeys Versionen von *Turricon II* für den Game Boy und Mega Drive, wobei die Grafik so angepasst wurde, dass er zur Lizenz des Actionfilms *Universal Soldier* (mit Jean-Claude Van Damme und Dolph Lundgren) passte. *Super Turricon* für den NES erschien etwa zur gleichen Zeit in den Läden und wurde in kurzer Zeit vollständig von Manfred entwickelt. Die Adaption des Originals konnte die Host-Hardware des NES hervorragend nutzen.

Zwischen den Frühjahren von 1993 und 1994 produzierte Faktor 5 *Super Turricon* für das SNES, *Turricon III* für den Amiga und *Mega Turricon* für das Mega Drive, die alle gut rezensiert wurden. 1995 folgte die Veröffentlichung einer PC-Version von *Turricon II* und eine SNES-Fortsetzung namens *Super Turricon 2*, die linearer



» [C64] Turricon kann sich wie Samus in ein zerstörerisches Gyroskop verwandeln.

LASER



ROBO SAMURAI

ENTWICKLER-FRAGEN

Mark Kirkby über die Adaption von *Turrican* für Mega Drive, PC Engine und Game Boy.

RG: Wie bist du an den Auftrag gekommen, *Turrican* auf andere Systeme zu konvertieren?

MK: Als wir The Code Monkeys gegründet haben, wurden wir mit *The Games: Summer Edition* für den ST und Amiga für U.S. Gold beauftragt. Chris Baxter war für das Projekt in Amerika zuständig und arbeitete für Epyx. Er war sehr zufrieden mit unserer Arbeit, so dass wir nach seinem Wechsel zu Accolade auch weiterhin Aufträge von ihm bekamen. Als Accolade die Rechte an *Turrican* bekam, wurden wir gefragt.

RG: Wie viel Kontakt hattest du mit Manfred Trenz?

MK: Wir hatten den vollen Zugriff, und mit Manfreds gesamtem C64-Quellcode konnten wir ohne jegliche Hilfe loslegen, obwohl alle Kommentare auf Deutsch waren. So gut war der Code geschrieben! Das hat mir vor allem bei der PC-Engine-Version geholfen, weil deren Architektur sehr ähnlich zur 6502-CPU des 64ers war.

RG: Welche Herausforderungen hattest bei den Adaptionen?

MK: Wir entwickelten eigene Werkzeuge, um die Amiga-Grafiken in unsere Systeme mit kachelbasierter Grafik anzupassen. Mega Drive und PC Engine konnten viele Sprites anzeigen, während wir damit auf dem Game Boy große Probleme hatten. Wir haben sie nur alle zwei oder drei Frames anzeigen lassen und das Nachleuchten des Game-Boy-Bildschirms ausgenutzt.

RG: Wie viel Aufsicht übte Accolade aus?

MK: Wir haben jeden Abend ROMs für Accolade hochgeladen. Sie haben das dann über Nacht getestet und uns bis zum nächsten Morgen stapelweise Faxe mit den gewünschten Änderungen geschickt.

RG: Konntet ihr konsolenspezifische Verbesserungen einbringen?

MK: Accolade wollte, dass unsere Versionen so nah am Original waren wie möglich.



Größere Feinde mit mehr Funktionsweisen wären durch Multiplexing auf dem Mega Drive möglich gewesen. Wir hatten aber nur 16 Wochen Zeit, um alle drei Versionen fertigzustellen.

RG: Eure Adaption von *Turrican II* wurde als *Universal Soldier* veröffentlicht. Wie ist das passiert?

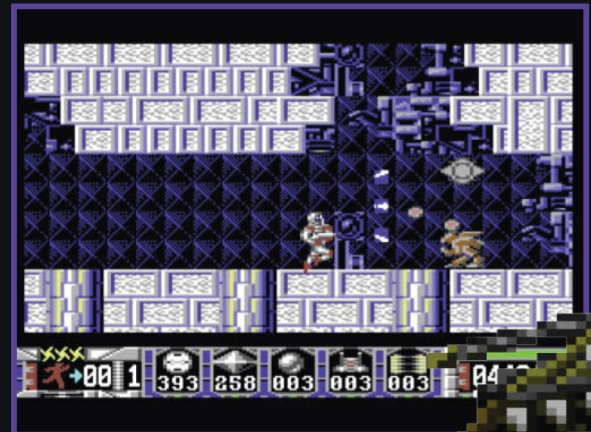
MK: Wir waren etwa zu 70 Prozent fertig, als Accolade meinte, sie hätten die Lizenz für *Universal Soldier*, und wir sollten unsere Grafik daran anpassen. Wir haben Dolph Lundgren Bilder geschickt, wie er im Spiel aussah, und er war glücklich. Jean-Claude Van Damme war es nicht, und ich glaube, wir mussten fünf oder sechs Änderungen machen, bis er es war. Der Game Boy hatte nur vier Farben – was hatte er erwartet?

» Größere Feinde mit mehr Funktionsweisen wären durch Multiplexing auf dem Mega Drive möglich gewesen. Wir hatten aber nur 16 Wochen Zeit.«

MARK KIRKBY

verlief als frühere *Turrican*-Titel. Manfred arbeitete vier Jahre später an einem Nachfolger namens *Turrican 3D* für den PC und Dreamcast, aber das Projekt wurde letztendlich auf Eis gelegt.

In den Jahren 2021 und 2022 erschienen verschiedene *Turrican*-Titel in Sammlungen für moderne Systeme, und der Lizenzinhaber Factor 5 scheint offen für die Entwicklung eines neuen Spiels zu sein. Das beeindruckende C64-Original von Manfred Trenz stellt trotzdem immer noch eine Herausforderung für Anhänger von Plattform-Shootern dar. *



» [C64] Die Mehrschuss-Schrotflinte hat eine ausbalancierte Reichweite und Feuerkraft.

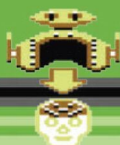
SCHILD

STREUSCHUSS

KLASSIKER-CHECK



Paradroid



Die durchgedrehte Droiden-Besatzung eines Frachtraumschiffs muss ausgeschaltet werden. Was nach Baller-Hausmannskost klingt, entpuppt sich als eines der cleversten Actionspiel-Designs der 8-Bit-Ära. Unser „Influence Device“ kann die Roboter nicht nur abschießen, sondern auch übernehmen. Das Resultat sind aufregende Jagdszenen mit taktischen Freiheiten, die heute noch zuverlässig fesseln.

Nur gut, dass Andrew Braybrook gewissenhaft ein Entwicklungstagebuch fürs englische Magazin *ZZap!64* geführt hat. So ist im Detail überliefert, welche Ressourcen 1985 in die Produktion von *Paradroid* flossen. Gerade mal fünf Monate dauerte die weitgehend im Alleingang absolvierte Entwicklung – heutzutage ist man schon froh, wenn eine Spieleneuheit nicht mehr als fünf Jahre benötigt. Auch der Materialaufwand war damals überschaubar: Neun C-15-Kassetten, 15 Disketten, drei Bleistifte, zwei karierte Blöcke und 300 Seiten Druckerpapier führte Braybrook in seiner Liste auf. Weitere Spesenposten: ein Quickshot-II-Joystick („hielt dem Druck nicht stand“) und ein bruchsicheres Lineal („ein Bruchstück wurde immer noch nicht gefunden“).

Das humorvolle Tagebuch fand ich damals höchst amüsant, aber dass am Ende ein derart epochales Spiel herauskommen würde, hatte wohl

kaum jemand gedacht. Braybrook war schon mit seinem C64-Debüt *Gribbly's Day Out* aufgefallen, das ebenso hübsch wie schwer war. *Paradroid* hat vergleichsweise unspektakuläre Grafik, die ganz im Dienste der Spielbarkeit steht, aber nicht mit Finessen geizt. So verrät die Rotationsgeschwindigkeit eines Droiden, wie viel Energie er noch hat. Realistische Sichtlinienberechnung macht die Erkundung spannend. Und die schlichten Sprites verraten auf den ersten Blick, mit welchen Robotermodellen man es zu tun hat.

Wer braucht bei einem so überzeugenden Spielablauf auch schon ein optisches Feuerwerk? Die Freiheiten bei der Säuberungsaktion ließen uns staunen: In welcher Reihenfolge klappere ich die Decks ab, in welche Übernahmduelle traue ich mich? Es ist ein tolles Gefühl, die Waffen und Eigenschaften eines bezwungenen Droiden zu erhalten – vor allem, wenn man den Obermacker 999 kapert. Auch wenn der mächtige Command Cyborg nur allzu schnell durchschmort und wir uns dann wieder nach einem bescheidenen Modell umsehen müssen.

All die cleveren Ideen kommen dem Spielfluss nicht ins Gehege. Die Übersicht ist prima, das Scrolling flutscht und die Steuerung ist geradlinig. Wir ballern in Joystick-Richtung, aber da unser Droide ein gewisses Momentum bei der Bewegung hat, können wir auch schnell

nach hinten feuern, um Verfolger zu beharken. Erst wenn alle Decks von der Roboterplage befreit sind, lässt die Motivation geringfügig nach. Es geht dann zwar auf sieben weiteren Schiffen weiter, aber die haben alle denselben Aufbau. Die Gegner werden zwar schwerer, doch es kommen keine neuen Droidentypen dazu – irgendwann ist der C64-Speicher eben voll.

Dieses einzigartige Actionspiel faszinierte mich damals am C64; bei der Arbeit an meinem „Spieljahr 1985“-E-Book wusste ich es erneut zu schätzen. In meiner internen Jahresrangliste landete es vor Schwergewichten wie *The Bard's Tale* oder *Silent Service* auf Platz 1, weshalb ich noch ein Interview mit Programmierer Andrew Braybrook führte. Der ist inzwischen im Ruhestand und beschäftigt sich mit einem neuen, privaten Spielprojekt. Der moderne Entwicklungstagebuch-Ersatz ist sein Twitter-Account @UridiumAuthor – Lineal- oder Quickshot-Opfer sind bisher noch nicht vermeldet worden. ★

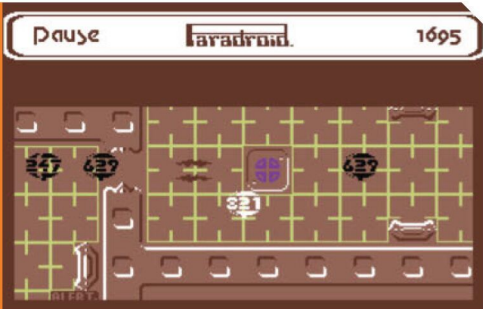


Von Heinrich Lenhardt



DENKWÜRDIGE MOMENTE

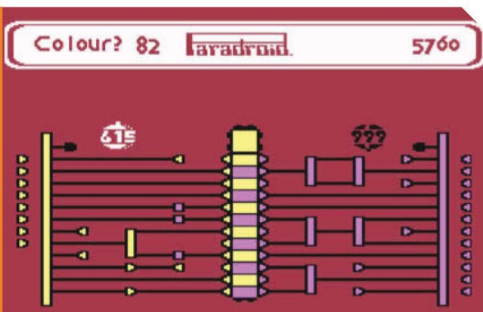
WARUM EIN KLASSIKER?



Wechselbad der Action-Gefühle

Paradroid ist eine Originalitäts-Perle, die auch beim x-ten Anlauf nicht öde wird. Vom zufälligen Startdeck aus planen wir unsere Route durchs Raumschiff, kundschaften Gänge aus und wechseln immer wieder das Droiden-Modell. Davon hängt auch unsere Rolle ab: Mal jagen wir unterlegene Robo-Hänflinge, dann fliehen wir vor aggressiven Gesellen mit entschieden zu großer Kragenweite. Die Schusswechsel sind herrlich dynamisch, die Feinddroiden treffen sich mit ihren Lasersalven gegenseitig.

ÜBERNAHME



Maximales Mini-Game

Droiden abschießen ist gut, Droiden übernehmen ist besser: Die feindliche Übernahme ist ein vergnügliches Mini-Game: simpel, aber raffiniert, und mit der richtigen Mischung aus Zufall und Taktik. Da der Spieler zu Beginn wählen darf, welches der beiden unterschiedlich verdrahteten Spielfelder er übernimmt, fühlt es sich nie unfair an. Bei diesem Schnelldenker-Spaß setzen wir unter Zeitdruck Stromimpulse, um einzelne Schaltkreise zu erobern. Die Droiden-Übernahme dauert eine halbe Minute.

SICHTLINIEN



Sehen und gesehen werden

Wir haben ein neues Deck betreten und schleichen den ersten Gang entlang. Welches Roboterpersonal erwartet uns hier? Harmlose Dienstleistungs-Droiden, die nicht mal bewaffnet sind? Oder aggressive Wächter der 7er- und 8er-Klassen, die sofort das Feuer eröffnen? Türen verbergen, was sich in einem Raum befindet. Sie öffnen sich erst, wenn wir uns annähern – oder ein patrouillierender Droide von der anderen Seite hindurchspaziert. So richtig sicher fühlt man sich erst, wenn ein Deck geräumt ist.

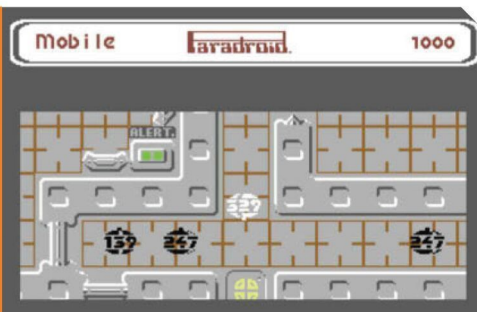
KLASSENKAMPF



Alle Droiden sind schon da

Ganz unten in der Hierarchie: Raumpfleger-Roboter der 1er-Klasse. Ganz oben: Cyborg 999. Wir lernen rund zwei Dutzend Modelle kennen und dürfen sie per Schaltkreis-Denkspiel übernehmen. So freuen wir uns beim 476er über den besseren Laser und beim Oberklassemodell 883 über die Robustheit. Je höher die Nummer, desto schneller brennt der Droide durch, und wir müssen einen neuen Wirt finden. Bis auf die Nummer sehen alle Droiden gleich aus, nur im Terminal gibt es eine individuelle Grafik.

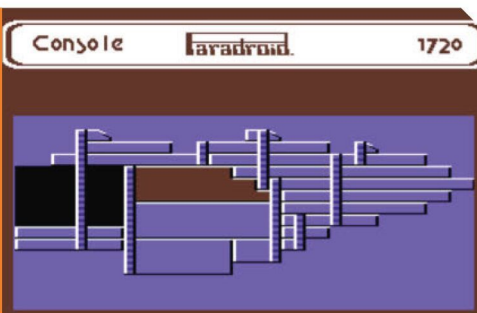
GRAFIKSTIL



Schlicht und technisch stark

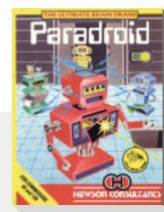
Der nüchterne Stil von *Paradroid* passt perfekt zum Roboter-Szenario, zudem ist das Scrolling butterweich. Das Geschehen wird „nur“ von oben gezeigt, aber ein Reliefeffekt lässt die Wände und Türen plastisch wirken. So hat der Spieler eine hervorragende Übersicht. Auch die schlichten Droiden-Sprites sind ein Vorteil: Gut sichtbare Zahlen verraten sofort, mit wem man es zu tun hat. Die 16-Bit-Version *Paradroid 90* verwendete individuelle Sprites und erschwerte so die Identifizierung.

SOUNDKULISSE



Das Zwitschern der Droiden

1985 war das Jahr der genialen C64-Musik. *Paradroid* kommt hingegen ohne Musik aus – dafür wummern, zirpen und zwitschern Soundeffekte im Hintergrund, die wie tratschende Droiden klingen. Andrew Braybrook kam gegen Ende der Entwicklung auf diese Notlösung, als er einem Sound-Tool beim Herumspielen interessante Klänge entlockte. Auch die anderen Effekte passen prima, vom trocken fauchenden Schussgeräusch bis zum kläglichem Piepen, wenn die Energie fast alle ist.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** C64
- » **PUBLISHER:** HEWSON
- » **ENTWICKLER:** GRAFTGOLD
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1985
- » **GENRE:** ACTION

Was die Presse sagte ...



Happy Computer, Sonderheft 11: 93%

„Das Scrolling ist in alle Richtungen unglaublich gut und ruckfrei programmiert. Die Motivation kann sich auch sehen lassen: Was glaubt ihr, was das für eine Anstrengung war, bis ich eines schönen Sonntagmorgens endlich das erste von acht Schiffen gesäubert hatte!“ (Heinrich Lenhardt)

64'er 3/1986: 13/15

„Pure Action, höchst intelligent aufbereitet... Die Übernahme ist ein Spiel im Spiel: Innerhalb weniger Sekunden muss der Spieler mehr logische Schaltkreise verbinden als der Computergegner. Aber auch der direkte Kampf ist kein hirnloses Rummgeballere.“ (Boris Schneider)

Was wir denken

In einem Moment sorge ich als mächtiges 821-Modell für Angst und Schrecken, ein paar unvorsichtige Schusswechsel später bin ich wieder zur 001 degradiert und suche verzweifelt nach einem neuen Wirt. *Paradroid* hat einen tollen Spielfluss, eine zeitlose Präsentation und ein unerreicht originelles Konzept.

5 JAHR-ZEHNTE ATARI

EIN HALBES JAHRHUNDERT ATARI – AUCH WENN DIE FIRMA HEUTE NUR NOCH WENIG MIT DEM VIDEOSPIEL-GIGANTEN VON EINST ZU TUN HAT. WIR BLICKEN AUF DIE GESAMTE GESCHICHTE ZURÜCK, VON DEN PIONIERTAGEN BIS HEUTE, UND LASSEN MENSCHEN ERZÄHLEN, DIE DABEI WAREN.

Ja, ich war auf das ganze Chaos vorbereitet“, beteuert Atari-Mitbegründer Nolan Bushnell lächelnd. „Unser schnelles Wachstum überraschte mich zwar, warf mich aber nicht aus der Bahn. Es gibt doch das Sprichwort, dass das Glück mit den Tüchtigen ist.“ Auch wenn Atari 2022 „50 Jahre“ feiern konnte, hatte er die Idee einer Firma zur Vermarktung von Videospielen schon fast ein Jahrzehnt früher. Nolan arbeitete Mitte der 60er in einem Freizeitpark und spielte einige Jahre später *Spacewar!* im KI-Labor der Uni Stanford. Er kam zu dem Schluss, dass die Groschen nur so klimpern würden, wenn man es nur irgendwie schaffte, einen Münzeinwurf an diesen unwiderstehlichen Raumkampfautomaten zu schrauben.

Er hatte zwar recht – doch bis Anfang der 70er war die Umsetzung seines Plans unerschwinglich. Dann aber setzte er das Vorhaben um. *Computer Space*, 1971 von Nutting Associates auf den Markt gebracht,

sah zwar mit seinem geschwungenen Äußeren wundervoll futuristisch aus, doch es war Ataris simpler, klobiger Debütautomat *Pong*, der ein Jahr später die Zukunft einläutete.

In den Folgejahren wurde Atari zum Inbegriff der Videospiele. Die Kreativität, der Erfindergeist, die ungeheuren Gewinne, die großen Lizenzen, die wilden Partys, die Crunch Time vor der Veröffentlichung... all das begann mit Atari. Und mit den Automaten war nicht Schluss – Atari expandierte schnell auf den Markt der Heimkonsolen, Mikrocomputer, Flipper und Handhelds.

Was machte aus Nolars Sicht aus Atari die am schnellsten wachsende Firma in der Geschichte der USA? „Wir konzentrierten uns auf Innovation, sonst nichts“, analysiert er. „Bei uns war das Ergebnis immer wichtiger als der Profit.“ Heute versucht Atari unter der Leitung des neuen Firmenchefs Wade Rosen – selbst ein passionierter Fan alter Videospiele – wieder

Anschluss an die erste Liga der Branche zu finden. Wir fragen Ataris ersten Boss nach seinem Rat für den neuen: „Ich glaube, Wade ist genau der, den die Firma jetzt braucht“, antwortet Nolan. „Er versteht etwas von Spielen und schätzt die Marke. Er muss jetzt unkonventionell denken und etwas Revolutionäres machen. Das ist zwar schwieriger, als vorhandene Dinge weiterzuentwickeln, aber nur so schafft man außergewöhnliche Werte.“ ▶



WICHTIGE KÖPFE

NOLAN BUSHNELL

■ Seiner Vision und seinem Engagement ist es zu verdanken, dass Atari international bekannt wurde. Eine Doku wäre längst überfällig!



TED DABNEY

■ Auch wenn er seine Anteile 1973 an Nolan abtrat, war die Rolle des 2018 verstorbenen Mitbegründers von Atari anfangs essenziell.



AL ALCORN

■ Der erste Ingenieur von Atari zeichnete für *Pong*, das VCS und zahlreiche weitere Innovationen verantwortlich.



MIKE HALLY

■ Mike war 25 Jahre lang bei Atari und arbeitete unter anderem an Klassikern wie *Gravitar*, *STUN Runner* und *Star Wars* mit.



UND DER REST

■ Es gäbe natürlich noch viel mehr erwähnenswerte Ehemalige von Atari, darunter Dan van Elderen, der in den 90ern Chef von Atari Games war. Ray Kassar wurde nach der Übernahme durch Warner zum CEO, musste seinen Posten aber nach einem Börsenskandal 1983 räumen. Und Dona Bailey war die erste Frau, die als Entwicklerin an einem Automaten (*Centipede*) mitarbeitete.

ED LOGG

■ Ataris „Goldjunge“ programmierte einige der größten Hits wie *Centipede* und *Gauntlet* sowie den erfolgreichsten Atari-Automaten, *Asteroids*.



HOWARD SCOTT WARSHAW

■ Howards erste drei Titel – *Yars' Revenge*, *Raiders of the Lost Ark* und *E.T.* – verkauften sich alle über eine Million Mal.



JACK TRAMIEL

Der Gründer von Commodore übernahm 1984 Ataris Endkundensparte und spielte eine Schlüsselrolle beim Atari ST.



WADE ROSEN

■ Ataris aktueller CEO ist deutlich jünger als die Firma, die er leitet. Er ist passionierter Retro-Gamer und hat sogar ein Abo unserer britischen Kollegen.



DIE 1970ER

VON DEN ERSTEN AUTOMATEN ZUM VORREITER BEI KONSOLEN MIT MODULEN FUHR ATARI VON ANFANG AN AUF DER ÜBERHOLSPUR – DOCH ES GAB AUF DEM WEG DURCHAUS SO MANCHES SCHLAGLOCH.

Alle großen Geschichten beginnen mit einem kleinen Schritt, und dieser war im Fall von Al Alcorn jener, mit dem er im Juni 1972 als allererster Mitarbeiter das Büro von Atari in Santa Clara (Kalifornien) betrat. „Eigentlich hieß die Firma damals noch Syzygy“, korrigiert er uns, „und sie hatte auch schon eine Sekretärin, Cynthia. Sie war Nolans Babysitterin und kam immer nach der Schule vorbei. Ehrlich gesagt dachte ich, dass Atari, wie die meisten Start-ups, keine zwei Jahre überstehen würde.“

In der Tat waren es bescheidene Anfänge eines Unternehmens, das eine milliardenschwere Branche mitbegründen sollte. Zu jener Zeit finanzierte sich die Firma noch über die Vermietung von Flippern und anderen Spielautomaten, darunter einige von *Computer Space*, an verschiedene Spielhallen. Al bekam für den Anfang einen einfachen Auftrag: „Zwei Schläger und ein Punkt, der sich bewegt, sagte Nolan“, erinnert sich Al. „Es sagte mir, es solle ein Konsumartikel für General Electric werden,

aber das war natürlich Quatsch. Er wollte mir nur eine Übungsaufgabe geben, die danach in den Müll wandern würde...“

Nichtsahnend begann Al mit der Arbeit an *Pong*, wobei er ein Oszilloskop und sein Fachwissen über TTL (Transistor-Transistor-Logik) einsetzte. Im September 1972 hatte er einen funktionierenden Prototyp. Ted Dabney baute eilends ein Gehäuse und das Gerät wurde in einer kleinen Kneipe in Sunnyvale aufgestellt, gleich neben einem Automaten von *Computer Space*. Die Geschichte, dass Al in derselben Nacht aufgeweckt wurde, weil das Gerät wegen des übervollen Münzbehälters abgestürzt sei, ist zwar nur eine Legende – das sagt uns Al selbst. Dennoch freute er sich nach einer Woche über mehr als 100 Dollar, die *Pong* eingespielt hatte. Damit konnte er Nolan überzeugen, dass Atari *Pong* selbst produzieren und nicht wie geplant an Bally Midway oder Williams verkaufen sollte.

Es war zwar herausfordernd, aus Atari einen Hardware-Hersteller zu machen, doch derweil garantierte *Pong* – ein derart simples



»EHRlich GESAGT DACHTE ICH, DASS ATARI KEINE ZWEI JAHRE ÜBERSTEHEN WÜRD.«

AL ALCORN

Spiel, dass sogar Betrunkene es spielen konnten – hohe Umsätze. Nachahmern und Klonen versuchte Atari mit Innovationen zu begegnen und veröffentlichte 1973 *Space Race* und *Gotcha*, beides allerdings keine großen Hits. Ein Jahr später stellte sich der ersehnte nächste Erfolg dann in Form von *Tank* endlich ein.

Zur gleichen Zeit wagte Atari mit einer Heimversion von *Pong* den Schritt in den Kon-

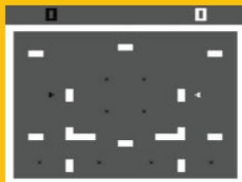
WICHTIGE TITEL DER 1970ER



PONG

1972 • AUTOMAT

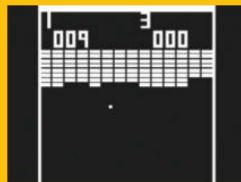
■ *Computer Space* aus dem Vorjahr war der erste kommerzielle Spielautomat gewesen, doch erst mit *Pong* wurden Videospiele einer breiten Öffentlichkeit zugänglich. Es war so einfach und fesselnd, dass jeder es spielen wollte.



TANK

1974 • AUTOMAT

■ Das von Steve Bristow und Lyle Rains entwickelte *Tank* war für Atari sehr wichtig, um eine finanziell schwierige Zeit zu überbrücken. Es folgten diverse Fortsetzungen, auch für mehrere Spieler.



BREAKOUT

1976 • AUTOMAT

■ Dieser Titel wurde von Nolan erdacht und von einem jungen Atari-Mitarbeiter namens Steve Jobs programmiert (auch wenn er seinen Kumpel Steve Wozniak an die Tastatur bat, wenn es knifflig wurde).



SPRINT

1976 • AUTOMAT

■ In den 70ern entstanden viele Genres, die bis heute existieren. Dennis Koble, der später Imagic gründete und die Reihe *PGA Tour Golf* schuf, verdiente sich mit diesem Rennspiel seine ersten Sporen.



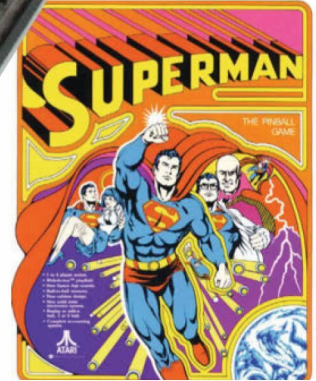
NIGHT DRIVER

1976 • AUTOMAT

■ Ebenfalls 1976 veröffentlichte Atari erstmals ein Rennspiel mit Egoperspektive und einen Automaten mit Fahrersitz. Als Inspiration dienten *Speedway* und das längst vergessene *Nürburgring 1* aus Deutschland.



» Atari wagte sich 1975 an Flipper heran. Der beste Tisch war *Superman*, der von Steve Ritchie, George Opperman (Design) und Eugene Jarvis (Sound) erdacht wurde.



sumentenmarkt. „Wir wussten, dass wir einen Spezialchip bauen mussten“, erklärt Al. „Ich hatte keine Ahnung, wie so etwas funktionierte. Also holten wir uns mit Harold Lee einen Ingenieur an Bord. Wir waren begeistert, als unser Entwurf funktionierte! Ich dachte, damit wäre das Größte erledigt, aber da irrte ich mich. Alle anderen Komponenten fehlten ja noch, vom RF-Modulator bis zum Plastik-

gehäuse, und die Spritzgussmaschine kostete fast so viel wie der Chip. Das alles schafften wir mit fünf Leuten!“

Das *Pong* für zu Hause erschien 1975 und verkaufte sich im Lauf der Jahre etwa 200.000-mal – und damit oft genug, um Magnavox auf sich aufmerksam zu machen, den Hersteller der ersten Konsole von 1972, der Odyssey. Da dieses Gerät von Anfang an als Ideenquelle für

die *Pong*-Konsole gedient hatte, wurde Atari zum offiziellen Lizenznehmer im Umfang von 1,5 Millionen Dollar. Mit so viel Geld im Spiel wollte Atari den Endkundenmarkt nicht mehr loslassen und begann mit der Entwicklung des Atari Video Computer System, oder kurz VCS.

Nolan glaubte damals, das VCS ohne massive finanzielle Unterstützung nicht im Endkundenmarkt platzieren zu können. Er ►



COMBAT

1977 • ATARI VCS

■ Als Erweiterung von *Tank* bot dieses Modul 27 Spielmodi, unsichtbare Labyrinth und Treffer durch Abpraller. Am besten sind jedoch die Luftkämpfe mit Jets, Doppeldeckern und Wolken.



ATARI FOOTBALL

1978 • AUTOMAT

■ Zum ersten Mal stieß Atari mit diesem grafisch simplen, aber taktisch komplexen Titel in die Welt der Sportsimulationen vor. Im Folgejahr kam Soccer, bei dem vier Spieler – mit vier Trackballs – antreten konnten.



LUNAR LANDER

1979 • AUTOMAT

■ Ataris erstes Spiel mit Vektorgrafik fiel passenderweise mit dem zehnjährigen Jubiläum der Mondlandung zusammen. Entwickler Howard Delman verwandelte den alten Mainframe-Titel in einen spannenden Automaten.



ASTEROIDS

1979 • AUTOMAT

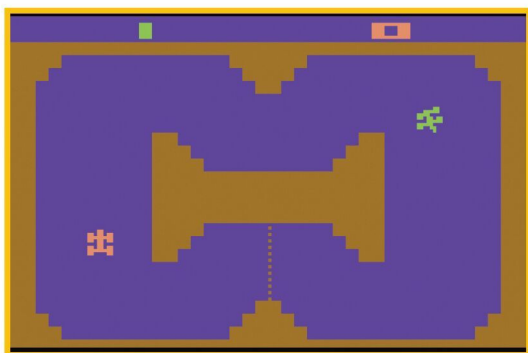
■ Wahrscheinlich der Höhepunkt von Ed Loggs und Ataris Automatenkarriere. Den aktuellen Rekord mit über 41 Millionen Punkten stellte John MacAllister in 58 Stunden (mit einem einzigen Münz-Credit) auf.



HERCULES

1979 • FLIPPER

■ Ataris kurzlebige Flipper-Abteilung brachte einige hervorragende Tische heraus, etwa *Superman* oder diesen Giganten mit 1,7 m² Fläche. Statt einer Metallkugel nutzt *Hercules* eine weiße Billardkugel.



» [Atari VCS] *Indy 500* für Heimkonsolen basierte auf dem Automaten *Indy 800* aus dem Jahr 1975.

» *Touch Me* war eine Kopie von *Senso* (MB), das seinerseits „stark inspiriert“ war von Ataris Automaten *Touch Me*. Wie du mir ...



» [Atari VCS] *Pelé's Soccer* – Lange vor EA nutzte Atari berühmte Namen, um mittelmäßige Produkte zu vermarkten.

WICHTIGE GERÄTE



PONG-SPIELKONSOLE 1975

■ Dieser Heimversion des Erfolgsautomaten folgte mit *Stunt Cycle* eine weitere Konsole, bevor Atari merkte, dass ein Steckmodul-System zukunfts-tauglicher wäre.



ATARI VCS 1977

■ Auch wenn das Channel F von Fairchild (1976) das erste System mit austauschbaren Modulen war, dominierte danach das VCS den Markt bis weit in die 80er.



ATARI 400 1979

■ Mit charakteristischer Membrantastatur, vier Joystick-Ports und 8 KB RAM konnte Ataris Einstiegsmodell bereits sein Potenzial mit Titeln wie *Star Raiders* ausspielen.



ATARI 800 1979

■ Auch die ordentliche Tastatur und der versteckte Slot zur Speichererweiterung konnten nicht verhindern, dass der günstigere 400er deutlich am 800er vorbeizog.



»DER
MIKROPROZESSOR
WAR GERADE
VERFÜGBAR
GEWORDEN UND
WIR ERGRIFFEN DIE
GELEGENHEIT.«

AL ALCORN

► verkaufte die von ihm allein kontrollierte Firma Atari 1976 für 28 Millionen Dollar an Warner. Er blieb zunächst im Vorstand, verließ die Firma allerdings ein paar Jahre später verbittert. „Anfangs war ich optimistisch“, grämt sich Nolan. „Doch durch die Berufung von Ray Kassar, der nichts von Spielen verstand und eine völlig andere Firmenkultur propagierte, verlor ich das Vertrauen zur neuen Geschäftsführung.“

Zurück zum VCS: „Das war die richtige Technologie zur richtigen Zeit“, sagt Nolan. „Der Mikroprozessor war gerade verfügbar geworden und wir ergriffen die Gelegenheit.“ Wieder war Al Alcorn eine Schlüsselfigur des Entwicklungsteams, er verantwortete als Projektleiter sowohl die Software als auch die Chips. „Für das Product Design hatten wir ein hervorragendes Team, das wir von National Semiconductor abwerben konnten“, grinst er. „Das erste Produktionsjahr [1977] war ganz erfolgreich, danach wurden die Verkäufe jedoch schwächer. Normalerweise hätten wir mit der nächsten Generation weitergemacht, aber Ray Kassar [von Warner 1978 als Chef von Atari eingesetzt] zögerte. Ich sagte Ray, dass, wenn wir den Nachfolger nicht bauen würden, es die Konkurrenz täte.“

Den Führungswechsel bekamen auch andere Mitarbeiter zu spüren, darunter Warren Robinett, der 1977 zur neuen Endkundenabteilung gestoßen war. „Am Anfang konnte man bei Atari wirklich tun und lassen, was man wollte“, erklärt er. „Am ersten Tag sagte mein Chef Larry Kaplan [später Mitbegründer von Activision] zu mir: ‚Dein Job ist es, Videospiele zu entwickeln. Also entwickle eines.‘“ Für einen neuen Programmierer war diese Freiheit gleichzeitig einschüchternd und befreiend. Mit nichts als einem VCS und seinem jugendlichen Enthusiasmus ausgestattet, machte sich Warren an *Adventure*. Er hatte den Ehrgeiz, die Text-Adventures, die er als Student auf den Mainframes geockt hatte, in einen Joystick-Titel mit Grafik umzusetzen. Das Spiel brachte viele Neuerungen, etwa ein

Inventar, eine große Spielwelt und NPCs mit eigener Motivation, die auch außerhalb des gerade sichtbaren Bildschirms fortexistierten.

Adventure wurde 1979 fertig, aber erst 1980 veröffentlicht und verkaufte mehr als eine Million Exemplare. „Von Atari habe ich nie ein Dankeschön bekommen“, ärgert sich Warren. „Kein Schulterklopfen, noch nicht mal eine Pizza. Tantiemen? Vergiss es! Ich war sauer und ausgebrannt und habe gekündigt. Und ich habe meine kleine ‚Ihr mich auch‘-Überraschung im Spiel hinterlassen.“ Damit bezieht er sich auf den berühmt-berüchtigten Geheimraum in *Adventure*, das erste Beispiel eines Easter Eggs in einem Videospiel. Dort prangte sein Name in blinkenden Buchstaben – obwohl es Ataris Politik war, die Spielermacher und Programmierer in Anonymität zu halten.

Es kann als Zeichen von Ataris überbordendem Selbstbewusstsein gedeutet werden, dass die Firma in der zweiten Hälfte der 70er eine eigene Flipper-Abteilung aufbaute und sich damit mit den Platzhirschen Gottlieb und Williams anlegte. „Das Flipper-Team wurde immer größer“, erinnert sich Mike Hally, der Ende 1977 zu Atari stieß. „Es hatte *The Atarians* und *Airborne Avenger* gemacht und blickte voller Vorfreude in die Zukunft. Wir begannen, den gesamten Produktionsprozess zu überarbeiten, mechanische Komponenten zu ersetzen und mit neuen Materialien viel zuverlässigere Maschinen zu bauen. 1979 brachten wir *Superman* und den gigantischen Tisch *Hercules* in die Spielhallen – doch dann beschloss das Management, dass wir Kosten sparen und nach Chicago umziehen mussten. Das war der Anfang vom Ende. Hätten wir das überlebt, wäre sicher etwas ganz Besonderes daraus geworden!“

Auch bei den Automaten war Atari nicht mehr allein auf weiter Flur. Sowohl in den USA als auch in Japan erwuchs mächtige Konkurrenz, besonders Taito mit dem Superhit *Space Invaders*. Als Antwort darauf brachte Atari 1979 *Asteroids*, das sich zum meistverkauften Automaten der Firma überhaupt mausern konnte. Es sah so aus, als stünde Atari eine dauerhaft glänzende Zukunft bevor. ►

FÜR IMMER FUJI

■ Eine der Konstanten in der Geschichte von Atari ist das markante Logo, das lange Zeit wegen der Ähnlichkeit zum japanischen Nationalberg schlicht „Fuji“ genannt wurde. 1972 bekam Evelyn Seto von ihrem Vorgesetzten George Opperman, der das Logo entworfen hatte, die Aufgabe, eine druckbare Version zu erstellen. „Das wurde alles noch von Hand gemacht“, erklärt sie. „Ich benutzte Kurvenlineale und Tuschestifte. Für das Wort ATARI verwendeten wir die Schriftart Harry.“ Tim Lapetino, Autor von „Art of Atari“, fügt hinzu: „Das Logo ist simpel und einprägsam, aber Logos leben nicht in einem Vakuum. Es profitierte von einer Vielzahl an Automaten- und Videospielen und hervorragender Vermarktung. Atari hat die Messlatte für visuelle Gestaltung hoch gesetzt, indem sie Spitzenköpfe aus anderen Branchen abwarb.“



► Evelyn Seto, George Opperman und Bob Flemate bei der Arbeit am Flipper *Airborne Avenger*.

FOTO: STRONG MUSEUM

DIE 1980ER

ZU BEGINN DES NEUEN JAHRZEHNTS BEFAND ATARI SICH IN EINER KOMFORTABLEN AUSGANGSPOSITION: DIE AUTOMATEN UND DIE HEIMKONSOLEN LIEFEN GUT, MAN ENTWICKELTE VIELE SPANNENDE NEUE TITEL UND ES SCHIEN KAUM GEGENWIND ZU GEBEN.

Asteroids wurde ein Riesenhit und war einer der Titel, die das „Goldene Zeitalter der Videospiele“ einläuteten. Die Erfolge prasselten nur so auf Atari ein: *Battlezone*, *Missile Command*, *Centipede*, *Tempest*, *Crystal Castles*. Außerhalb der Spielhallen hatten die neuen Heimcomputer Atari 400 und 800 kaum Konkurrenz und konnten ihre Verkaufszahlen Jahr für Jahr verdoppeln – zumindest bis 1983 der Commodore 64 auf der Bühne erschien. Auch für das VCS lief es blendend: Der Erfolg der Umsetzung von *Space Invaders* traf mit *Asteroids*, *Missile Command*, *Warlords* und *Centipede* zusammen, allesamt große Hits.

Trotzdem war die Umsetzung der neuesten Automaten auf die primitive Hardware

des VCS nicht einfach, wie Howard Scott Warshaw zu berichten weiß. Howard sollte 1981 *Star Castle* von Cinematronics portieren. „Ich erklärte meinem Chef, dass Vektorgrafik mit konzentrischen rotierenden Kreisen schwierig werden würde“, sagt er. „Ich präsentierte ihm eine alternative Oberfläche, die meiner Meinung nach viel besser zum VCS passte.“ Zu seiner Überraschung akzeptierte Howards Chef seine Vorschläge, und so wurde *Yars' Revenge* 1982 zum meistverkauften Originaltitel auf dem VCS.

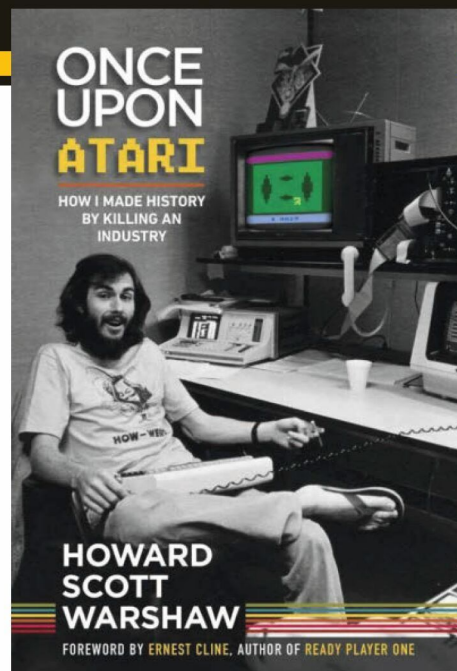
Dieser Erfolg resultierte darin, dass Howard zwei Titel programmieren durfte, die beide auf Filmen von Stephen Spielberg basierten: *Raiders of the Lost Ark* und *E.T.* Das erste war ein großartiges Spiel, das zweite eher nicht. Um es zum Weihnachtsgeschäft

» ICH HABE DIESSE FRAGE AUS VERSCHIEDENSTEN BLICKWINKELN BELEUCHTET UND KANN SAGEN, DASS E.T. NICHT DIE URSACHE DER GROSSEN CRASHS WAR.«

HOWARD SCOTT WARSHAW



» [Atari 2600] Für die meisten Käufer von *E.T.* war die wichtigste Frage nicht, ob das Alien nach Hause telefonieren konnte, sondern ob sie den Laden anrufen konnten, um das Spiel zurückzugeben.



» „Für ein Fazit meiner Zeit bei Atari brauchte ich vier Jahre und 300 Seiten.“ Howard Scott Warshaws Buch könnt ihr auf OnceUponAtari.com erwerben.

veröffentlichen zu können, programmierte Howard *E.T.* in nur sechs Wochen. Zum Entsetzen der Kritiker verkaufte es sich sogar sehr gut. Zusammen mit der lausigen Umsetzung von *Pac-Man* verdeutlichte *E.T.* Ataris wachsende Arroganz gegenüber den Kunden – man schien ihnen alles andrehen zu können, solange ein bekannter Name draufgeklatscht wurde.

E.T. wird sogar von einigen als einer der wichtigsten Faktoren für den Zusammenbruch der Videospiel-Branche 1982 angesehen. Howard hat dies in seinem Buch „Once Upon Atari: How I Made History By Killing An Industry“ (etwa: „Es war einmal Atari: Wie ich eine ganze Branche ruinierte und damit Geschichte schrieb“) detailliert betrachtet. „Das ist eine der großen Streitfragen“, lacht er. „Ich habe sie aus verschiedensten Blickwinkeln beleuchtet und kann sagen, dass *E.T.* nicht die Ursache der großen Crashes war. Es war jedoch symptomatisch für die Denk- und Handlungsweisen, die zum Crash geführt haben.“

Atari Endkundensparte leistete sich kurz vor dem Crash ebenfalls Fehlgriffe. Der lang erwartete Nachfolger des VCS, das 5200, erschien 1982, und das VCS wurde zu 2600 umbenannt. Das sollte verdeutlichen, dass die neue Konsole „doppelt so gut“ sei. Anders, als ursprünglich geplant, war das 5200 jedoch keine Automatenplattform für das Wohnzimmer, sondern eher eine Konsolenversion des Home Computers Atari 400, die sich sofort heftiger Konkurrenz durch die ColecoVision und das hauseigene 2600 ausgesetzt sah. 18 Monate später wurde das Gerät eingestampft. Noch kürzer lebte 1983 nur der 1200XL, der Nachfolger der 400/800-Heimcomputer, ►

WICHTIGE GERÄTE



ATARI 5200 1982

■ Das 5200 war ein klarer Außenseiter – es hatte zwar die Hardware der 8-Bit-Computer, konnte aber deren Module nicht abspielen. Auch der nicht zentrierte Joystick war gewöhnungsbedürftig.

ATARI 800XL 1983

■ Als meistverkauftes 8-Bit-Modell war der 800XL die perfekte Kombination aus Rechenpower und gutem Preis. Er zog zwar gegen den C64 den Kürzeren, hielt sich aber eine Zeit lang auf Platz 2.



ATARI ST 1985

■ Wie wir alle wissen, liebten vor allem Musiker das 16-Bit-Gerät, das zwar nicht ganz mit dem Amiga mithalten konnte, aber dennoch mit vielen großartigen Titeln (oft als Bundle beiliegend) glänzte.



ATARI 7800 1986

■ Dies ist die Konsole, die das 5200 hätte sein sollen: eine starke Verbesserung zum 2600, aber dennoch kompatibel mit dessen Software. Wäre das 7800 doch nur wie geplant zwei Jahre früher erschienen...



ATARI 2600 JR 1986

■ Optisch ähnlich zu seinem Bruder, dem 7800, stellte der kostenreduzierte Junior sicher, dass das VCS 2600 anderthalb Jahrzehnte lang eine brauchbare Plattform blieb – eigentlich war dies der erste „Atari Flashback“!



ATARI LYNX 1989

■ Dieses tragbare Gerät passte in so gut wie keine Hosentasche (außer ihr wart ein Clown mit Flatterhose) und saugte die Batterien quasi schon durchs Einschalten leer, bot aber dafür technisch hervorragende Spiele.

WHAT IS AVAXHOME?

AVAXHOME-

the biggest Internet portal,
providing you various content:
brand new books, trending movies,
fresh magazines, hot games,
recent software, latest music releases.

Unlimited satisfaction one low price

Cheap constant access to piping hot media

Protect your downloadings from Big brother

Safer, than torrent-trackers

18 years of seamless operation and our users' satisfaction

All languages

Brand new content

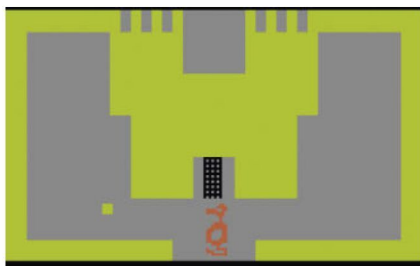
One site



AVXLIVE ICU

AvaxHome - Your End Place

We have everything for all of your needs. Just open <https://avxlive.icu>



» [Atari 2600] Am finanziellen Erfolg von *Adventure* profitierte sein Schöpfer Warren Robinett in keiner Weise.



» AN *MARBLE MADNESS* ARBEITETEN WIR TAG UND NACHT UND SCHLIEFEN OFT NUR EIN PAAR STUNDEN UNTER DEM SCHREIBTISCH.«

BOB FLANAGAN

► der schlicht zu teuer war. Er wurde durch den 600XL und den 800XL ersetzt, die im 8-Bit-Preiskampf mit dem Commodore C64 besser aufgestellt waren, jedoch nicht annähernd dessen Verkäufe erreichen konnten.

Durch all diese Fehlschläge verloren die Aktien des Mutterkonzerns Warner über eine Milliarde Dollar an Wert, sodass dieser schließlich mit massiven Änderungen eingriff. Im Juli 1984 wurde Atari aufgeteilt – die Endkundensparte ging an Jack Tramiel, ehemals Chef von Commodore. Tramiel nannte die neue Firma Atari Corporation, während Warner die Automaten- und die Arcade-Sparte zu Atari Games umfirmierte.

Nach dem Kauf schmiss Tramiel erst mal 90 Prozent der Mitarbeiter der Atari Corporation raus, darunter auch Howard Scott Warshaw. „Die Übernahme durch Tramiel war der Anfang vom Ende von Atari“, analysiert er. „Dadurch wurde einer der wichtigsten Faktoren eliminiert, die Atari damals am Leben hielten – die Ignoranz der tatsächlichen Situation gegenüber! Der Verkauf machte eines glasklar: Tramiel hatte keinerlei Interesse an neuen Titeln für das VCS, sondern wollte einen Personal Computer bauen [den Atari ST]. In einem Gespräch unter vier Augen machte mir Jack Tramiel klar, dass meine Karriere in der Videospielbranche zu Ende sei.“

Der große Videospiel-Crash hatte auch die Automaten- und die Arcade-Szene in den USA getroffen, viele Spielhallen mussten schließen. Dennoch waren viele wichtige Köpfe immer noch bei Atari Games: Mike Hally, Dave Theurer und Ed Logg. Sie arbeiteten mit frischen Kollegen an Spielen für die neue 68000er-Hardware. Einer von diesen war Bob Flanagan, der 1984 bei Atari einstieg. „In meinen ersten drei Monaten arbeitete ich an *Paperboy*“, erzählt Bob. „Danach wollte ich mit Hal Canon ein Spiel zum Thriller-Video von Michael Jackson machen, was Jacksons Team aber ablehnte. So begann ich an *Marble Madness* zu werkeln, zusammen mit Mark Cerny.“

„Nachdem wir *Marble Madness* fertig hatten, bat mich Ed Logg, mit ihm an *Gauntlet* zu arbeiten“, sagt Bob. „Ich hatte gewaltigen Respekt vor ihm, er war mein erster Mentor gewesen.“ Doch auch wenn die Entwickler innovativ denken mussten, galt es strikte Termine einzuhalten. „Zumindest mussten wir uns nicht zu Tode schuften wie noch bei *Marble Madness*. Daran haben wir zehn Monate lang Tag und Nacht gearbeitet, wir schliefen oft nur ein paar Stunden unter dem Schreibtisch!“

Auch bei Atari Corporation gab es wenig Zeit, sich auszuruhen: Der Fokus von Tra-

WICHTIGE TITEL DER 1980ER



STAR RAIDERS

1980 • ATARI 400/800

■ Jahre vor *Elite* bot *Star Raiders* einen gekonnten Mix aus Erkundung, Taktik und Weltraumballerei. Zurecht bezeichnete Jeff Minter das Programm als „das Beste“ für den 6502-Prozessor: „8 KB pure Code-Poesie“.



MISSILE COMMAND

1980 • AUTOMAT

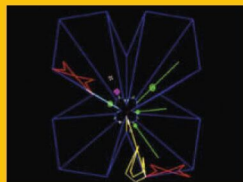
■ Bei diesem Automaten aus der Zeit des Kalten Krieges müsst ihr mehrere Städte am unteren Bildschirmrand mittels eines Trackballs vor feindlichen Raketen schützen. Es beginnt entspannt, wird aber schnell äußerst anspruchsvoll.



BATTLEZONE

1980 • AUTOMAT

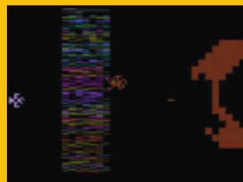
■ Stellt euch Ataris *Tank* von 1974 mit Gitternetzgrafik aus der Egoperspektive vor, und ihr habt *Battlezone*, das erste Spiel mit einem echten 3D-Schlachtfeld – samt Doppel-Joystick und Sucher-Periskop.



TEMPEST

1981 • AUTOMAT

■ Der Name „QuadraScan Color“ für die neue Anzeigetechnik, die bei *Tempest* debütierte, mag albern klingen, ermöglichte aber nie gesehene Grafik – zusammen mit dem Sound eine Sinnesüberfrachtung erster Güte.



YARS' REVENGE

1982 • ATARI 2600

■ Simple Ballerspielchen gibt es auf dem 2600 wie Sand am Meer. Dies hier ist keines davon. Es hat Regeln, Eigenheiten und Geheimnisse. Wenig ist so befriedigend wie gezielter Schuss in den Abgasschacht eines Qotile!



» [NES] Bob Flanagan programmierte nicht nur für Automaten, sondern auch etwa diesen NES-Port von *Temple of Doom*.

miel lag auf der Entwicklung eines günstigen 16-Bit-Rechners, mit dem er seine alte Firma Commodore angreifen und besiegen wollte. Im Juli 1985 kam der Atari ST auf den Markt, was nur zwölf Monate nach dem Aufkauf selbst die optimistischsten Beobachter überraschte. Diese Eile war auch geboten, wollte Atari doch den Amiga von Commodore übertrumpfen. Doch um seine alte Firma im Kampf um die 16-Bit-Vorherrschaft zu besiegen, brauchte Tramiel eine Kriegskasse – so wurde plötzlich der alte Haudegen 2600 wieder wichtig.

„Jack brauchte das 2600, um den ST zu finanzieren“, erklärt Mike Katz. Er sollte damals Ataris Konsole neues Leben einhauchen, obwohl mittlerweile das NES in den USA herausgekommen war. „Unser Plan war, den Preis so weit zu drücken, dass das VCS für Leute attraktiv wurde, die sich kein NES leisten konnten. Wir senkten den Preis auf knapp 50 Dollar, die Spiele verkauften wir für 10 Dollar. Zudem schalteten wir einprägsame Fernsehwerbung.“

Der Plan ging auf: Atari konnte 20 Millionen des alten VCS 2600 absetzen und mit dem kostenreduzierten 2600 Junior aus dem

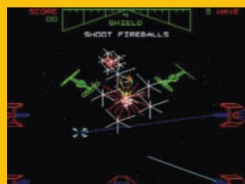
Jahr 1986 noch mal 10 Millionen. Außerdem wollte man dem NES einen direkten Konkurrenten entgegensetzen – und Atari hatte noch eine Konsole in der Hinterhand. Das Atari 7800 hätte bereits 1984 erscheinen sollen, war nach der Übernahme von Tramiel aber auf Eis gelegt worden. Zwei Jahre später wurde das Gerät ausgemottet und auf den Markt geworfen.

Allerdings konnte das 7800 dem NES nur unwesentliche Marktanteile abtrotzen. „Das 7800 hatte es mit dem NES immer schwer, weil Nintendo so viele tolle Hits aus den Spielhallen umsetzen konnte“, sagt Mike. „Außerdem war der nächste logische Schritt für die Spieler ein System mit 16-Bit und entsprechender Grafik und Sound.“

So wurde die nächste Konsole von Atari ein 16-Bit-Gerät – nur keines, das man sich unter den Fernseher stellte. Epyx hatte bereits mehrere Jahre an einem eigenen tragbaren Gerät gearbeitet, das Atari aufkaufen und unter dem Namen Lynx herstellen und vertreiben wollte. Da Mike bereits bei Mattel an tragbaren Geräten gearbeitet hatte, sah er die Gelegenheit als günstig an: „Ich hatte immer an portable Geräte geglaubt, wenn es die richtigen Spiele dafür gab und der Preis stimmte.“ Atari wusste natürlich, dass Nintendos Game Boy kommen würde, doch dieser war nur ein 8-Bit-Gerät mit Monochromanzeige – der Lynx hingegen ein leistungs- und farbstarkes 16-Bit-System. Beide kamen 1989 auf den Markt und auf dem Papier stand der Gewinner schon fest... ▶

ATARI GENESIS?

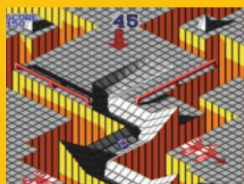
■ Mike Katz bestätigt uns gegenüber, dass Atari beinahe das Sega Mega Drive für den amerikanischen Markt lizenziert hätte. „Das Management von Sega, Dave Rosen und Hayao Nakayama, boten uns die Rechte an dem 16-Bit-System an, das später zum Genesis wurde“, enthüllt er. „Damit wäre Atari direkt gegen Nintendo angetreten. Jack Tramiel sagte zuerst ‚Ja‘, machte dann aber angesichts der Kosten einen Rückzieher. So eröffnete Sega eine Abteilung in den USA und brachte das Genesis selbst heraus.“



STAR WARS

1983 • AUTOMAT

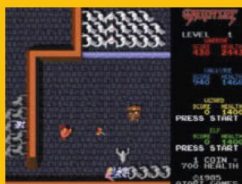
■ Für viele ist *Star Wars* der beste Titel mit Farb-Vektorgrafik, die beste Filmlizenz und vielleicht der beste Spielautomat überhaupt. Beim spannenden Graben-Anflug duckten sich viele Spieler, sie fühlten sich wie Luke im Finale des ersten Films.



MARBLE MADNESS

1984 • AUTOMAT

■ Hier kommt noch mal der Trackball zum Einsatz, mit dem ihr eine Kugel durch eine isometrische Landschaft steuert, ständig auf schmalen Grat zwischen Geschwindigkeit und Sicherheit, während die Uhr gnadenlos tickt.



GAUNTLET

1985 • AUTOMAT

■ Wäre *Gauntlet* ein langweiliger Klon gewesen, den niemand spielen wollte, so hätte auch die dreiste „Kauf dich durch Münzeinwurf wieder rein“-Spielmechanik nichts genützt. So war es einer der beliebtesten Automaten des Jahres.



HARD DRIVIN'

1989 • AUTOMAT

■ Die „erste Rennsimulation der Welt“ war ein Automat mit Lenkrad, Zündschloss und Kupplung. Mit 90 km/h durch den Looping zu brettern war vielleicht nicht sehr realistisch, dafür aber umso spaßiger.



CHIP'S CHALLENGE

1989 • LYNX

■ *Chip's Challenge* brachte den mobilen Spielern genau das, was sie wollten: ein kniffliges Puzzle-Spiel für zwischendurch. Wie viele AA-Batterien wohl für diesen Titel dran glauben mussten?

DIE 1990ER

DIE 90ER BEGANNEN FÜR ATARI MIT NEUEN GERÄTEHOFFNUNGEN. DOCH INNOVATIVE KONSOLEN AUS JAPAN UND DER IMMER DOMINANTER WERDENDE PC STELLTEN INFRAGE, OB ATARI DIESE DEKADE ÜBERSTEHEN WÜRDTE.



» [Atari Lynx] Die Lynx-Fassung von *RoadBlasters* ist eine gelungene Umsetzung von D. Scott Williamson.

Der Atari Lynx war zwar dem Game Boy technisch überlegen, genau wie der Sega Game Gear und der NEC TurboExpress, doch Nintendos Handheld schlug alle in puncto Batterielaufzeit. „Außerdem war der Game Boy deutlich günstiger und hatte viele beliebte Titel von Nintendo im Programm“, resümiert D. Scott Williamson, der Titel wie *STUN Runner*, *Toki* und *RoadBlasters* für den Lynx umsetzte. „Meiner Meinung nach waren die Titel von Atari denen von Nintendo in Sachen Qualität und Spieltiefe unterlegen. Doch wir gaben unser Bestes!“

Auch nach dem Lynx blieb Atari den Großkatzen treu und nannte die nächste Konsole Panther, ein Gerät mit 68000er-CPU, das gegen das SNES und das Mega Drive positioniert wurde. Obwohl die Entwicklung bereits weit fortgeschritten war, wurde es 1991 zugunsten des Jaguar aufgegeben, einer noch

leistungsstärkeren Konsole mit 64-Bit-Technik sowie 3D-Grafik. Durch Nachschubprobleme, vor allem in Europa, und zu wenig Software konnte der Jaguar den Konkurrenten jedoch keine signifikanten Marktanteile abluchsen.

Über die beiden Geräte sagt Williamson: „Der Panther war den alten 8-Bit-Konsolen zu ähnlich, um konkurrenzfähig zu sein. Und für den Jaguar fehlte einfach ein *Mario* oder ein *Sonic*, um die Hardware zu verkaufen.“ So wurde der Jaguar zu einer Fußnote in der Geschichte von Atari.

Anfang 1992 stellte Atari den Support für die Modelle 2600, 7800 und die 8-Bit-Computer ein. Der Atari ST blieb noch ein Jahr länger auf der Bühne, kam jedoch nie

an die Verkaufszahlen des Commodore Amiga heran – und an diesem Punkt war der Markt sowieso schon von PCs überschwemmt. Nach dem Fehlschlag mit dem Jaguar stellte Atari die Entwicklung sämtlicher Hard- und Software 1995 ein. Die Marke wurde 1998 an Hasbro verkauft und später von Infogrames übernommen, die Atari nur noch als Label nutzten.

Atari Corporation überlebte die 90er also mehr schlecht als recht, doch wie sah es mit Atari Games aus, der Automatenabteilung? Die Firma brachte auch in dieser Dekade beliebte Geräte wie *Klax*, *Pit-Fighter*, *Steel Talons*, *Rampart* oder *Race Drivin'* heraus, die auch auf Konsolen umgesetzt wurden. Der größte Hit war aber *Primal Rage* von 1994, ein Dino-Prügler, zu dem es

» WIR HATTEN JEDEM STOLZ ERZÄHLT, DASS WIR BEI ATARI ARBEITETEN – DER BESTEN FIRMA DER WELT!«

MIKE HALLY

WICHTIGE TITEL DER 1990ER



KLAX

1990 • ATARI 2600

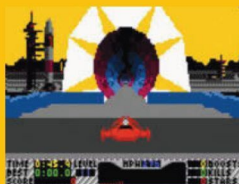
■ Allein die Tatsache, dass Atari in den 90ern immer noch das 2600 unterstützte, muss gewürdigt werden. Wenn man von der ollen Grafik absieht, ist *Klax* ein sehr spielbarer Puzzle-Titel, wenn auch nur für Einzelspieler.



RAMPART

1990 • AUTOMAT

■ Angesichts dieses Titels kann niemand behaupten, dass Atari keine Risiken eingegangen wäre. Der Mix aus Taktik, Ballerei und Puzzle war für einen Automaten jener Zeit durchaus untypisch.



STUN RUNNER

1991 • ATARI LYNX

■ Nur wenige hätten erwartet, dass diese portable Version es fertigbringt, die Geschwindigkeit und die Sprachausgabe des Automaten auf das tragbare Gerät zu retten, doch irgendwie gelang das Kunststück.



TEMPEST 2000

1994 • ATARI JAGUAR

■ Obwohl das Original schon fast perfekt war, gelang Jeff Minter auf dem Jaguar ein Nachfolger, der noch schneller und hypnotischer war. Bis heute sieht *Tempest 2000* fantastisch aus und klingt noch besser. Der mit Abstand beste Jaguar-Titel!



PRIMAL RAGE

1994 • AUTOMAT

■ Dieser Titel schwamm ein wenig auf der Welle von *Jurassic Park* mit und bot kurzweilige, grafisch prächtige Unterhaltung, wenn man einfach Dampf ablassen wollte. Der Dino-Prügler war der letzte große Erfolg der Automatenabteilung von Atari.



» [Automat] Nach dem Verlust der Tetris-Lizenz erfand Atari mit Klax eigene fallende Bauklötze.



» [Atari Jaguar] Wäre Aliens vs. Predator zum Jaguar-Launch erschienen und wären ähnlich gute Titel nachgekommen, hätten die Dinge für Atari anders ausgehen können.

sogar Action-Figuren gab. Die Pläne zu einem Nachfolger wurden jedoch aufgrund der im Abstieg begriffenen Spielhallen nicht weiterverfolgt.

1996 wurde Atari Games schließlich an WMS Industries verkauft (zuvor Williams und später Midway Games). Mike Hally war zu jener Zeit noch bei Atari Games. Er erinnert sich: „Atari wandelte sich und wurde zu einem Verbund mehrerer Teams. Mit Area 51, Gauntlet Legends und der Rush-Serie standen wir auf dem Gipfel des Erfolgs. Wir konnten die Produktionslinien von Midway mitbenutzen und es schien alles perfekt. Leider stiegen die Entwicklungszeiten und die Teamgrößen immer weiter und damit auch die Kosten. Wir wurden in einen Machtkampf mit den internen Teams von Midway verwickelt. Als Midway sich entscheiden musste, welche Teams sie behalten konnten, mussten wir als Stiefkinder zuerst dran glauben.“

Mike meldete sich freiwillig als Teil eines zehnköpfigen „Abwicklungsteams“. „Wir hatten die zweifelhafte Aufgabe, uns um die Archive zu kümmern, die noch aus der alten Atari-Zeit stammten“, berichtet er. „Ich sah mich als eine Art besserer Hausmeister auf Spezialmission. Es war ein Haufen Arbeit und ich nahm die Sache sehr ernst. Wir retteten, was wir konnten, und verbrachten alles andere zu seinem letzten Ruheort.“ Nach mehr als 20 Jahren in der Branche war der letzte Arbeitstag bei Atari Games/Midway ein bitterer Tag für Mike. „Atari war ein sehr schöner Arbeitsort. Wir waren als Familie zusammengewachsen, das zeichnete uns aus. Wir waren sehr stolz auf unsere Arbeit gewesen und hatten immer jedem stolz erzählt, dass wir bei Atari arbeiten – der besten Firma der Welt!“

WICHTIGE GERÄTE

ATARI LYNX II 1991

■ Dieses überarbeitete Modell des Lynx war kleiner und leichter als das Original und verbrauchte etwas weniger Strom. Display und die Steuerung waren optimiert worden.



ATARI FALCON 1992

■ Der Falcon war der letzte Computer der ST-Reihe und der letzte, den Atari baute. Das System fand jedoch kaum Käufer und wurde nach einem Jahr eingestampft. Foto: LosHawlos bit.ly/Falconinfo

ATARI JAGUAR 1993

■ Mit dem leistungsstarken Jaguar setzte Atari alles auf eine Karte. Das 64-Bit-System war ein gewagter Schritt, der sich leider nicht auszahlte – auch weil es nicht genügend gute Spiele dafür gab.



ATARI JAGUAR CD 1995

■ Obwohl neue Modul-Titel wohl erfolgreicher gewesen wären, brachte Atari mit dieser Hardware ein CD-basiertes System. Während seiner kurzen Lebensdauer erschien nur eine Handvoll Spiele.

Vielen Dank an Evan Amos für die Bilder der Hardware (außer Atari ST und Atari Falcon)

2000 BIS HEUTE

ZU BEGINN DES NEUEN JAHRTAUSENDS WAR AUS ATARI EIN REINES LABEL GEWORDEN. DOCH INZWISCHEN IST ES WIEDER EINE EIGENE FIRMA MIT NEUEM KAPITÄN. WIR SPRECHEN MIT WADE ROSEN DARÜBER, ZU WELCHEN UFERN ER DAS RENOVIERTE SCHIFF STEuern MÖCHTE.

Am Anfang der Nullerjahre war Atari nicht einmal ein Schatten seiner selbst, sondern nur noch eine verblässende Erinnerung: Im vorherigen Jahrzehnt hatten die Nachfolgefirma des einstigen Videospiel-Megakonzerns sowohl die Automaten- als auch die Konsolenmärkte aufgegeben. Unter Hasbro war Atari nur noch ein nostalgisch verklärter Markenname, der auf Remakes von *Centipede* oder *Pong* geklebt werden konnte. Hasbro selbst tat sich nicht leicht mit interaktiver Unterhaltung und trat die entsprechende Sparte schließlich an den französischen Publisher Infogrames ab.

Dieser kaufte damals massenweise Studios und Lizenzen auf, um zur größten Spielefirma der Welt zu werden. Infogrames hatte bereits Ocean Software, Gremlin Interactive, Accolade und GT Interactive übernommen und sicherte sich mit der letzten Übernahme die Rechte an dem Software-Katalog von Microprose und Atari. Obwohl es damit nach EA und Vivendi zum drittgrößten Publisher der Welt wurde, kannte kaum jemand den Namen Infogrames, sodass sich die Firma 2003 dazu entschied, künftig den Namen Atari zu führen.

So kam es, dass das altbekannte Logo im Laufe der Nuller- sowie der 2010er Jahre wieder zahlreiche respektable Titel zierte – und



Seit 2004 bringen die Flashback-Geräte 2600-Klassiker zurück ins Wohnzimmer.

Atari, also Infogrames unter neuem Namen, wieder Hunderte Millionen Umsatz generierte.

Was für Uneingeweihte wie ein beachtliches Comeback wirkte, stellte sich hinter den Kulissen weniger rosig dar. Infogrames hatte durch den Übernahmehaushalt immense Schulden aufgetürmt und seit der Jahrtausendwende keine Gewinne verbuchen können. Um 2006 herum musste die Firma wichtige Marken wie *Driver* und *Civilization* veräußern, um nicht bankrott zu gehen. Außerdem stieß man alle internen Studios ab, darunter Shiny Entertainment, die man erst 2002 für stolze 47 Millionen übernommen hatte.

Der erste große Name der Videospielebranche war zwar zurück – doch es war eben

»DIE LEUTE HABEN ERINNERUNGEN AN ATARI, DIE JAHRZEHNTE ÄLTER SIND ALS ICH SELBST!«

WADE ROSEN

WICHTIGE TITEL DER NULLERJAHRE UND DANACH



NEVERWINTER NIGHTS

2002 • PC

■ Als der ursprüngliche Publisher Interplay in Schwierigkeiten geriet, erschien das Rollenspiel zu *Dungeons & Dragons* bei Atari. Trotz des anfänglich hohen Preises wurde es zu einem hochgelobten Klassiker.



STUNTMAN

2002 • PLAYSTATION 2

■ Nach der Übernahme durch Infogrames erschien dieses Rennspiel von Reflections Interactive unter dem Atari-Label. Es bot viele spannende Verfolgungsjagden, die Steuerung war allerdings fummelig.



ENTER THE MATRIX

2003 • DIVERSE

■ Eine große Filmlizenz, eine riesige Hype in der Presse, eine überreilte Veröffentlichung und ein enttäuschendes Produkt, das sich trotzdem millionenfach verkaufte: Dieses Spiel war in etwa das *E.T.* seiner Zeit.



TRANSFORMERS

2004 • PLAYSTATION 2

■ Falls ihr diesen Titel ignoriert habt, weil ihr dachtet, er sei eine billige Lizenzverwursthung für ahnungslose Teenager: Falscher hättet ihr nicht liegen können, das Spiel war richtig gut.



TEST DRIVE UNLIMITED

2006 • DIVERSE

■ Lange vor den bekannten Open-World-Reboots nahm dieses Rennspiel eine bewährte Formel und erweckte einen Klassiker wieder zum Leben. Besonders die Version für die Xbox 360 konnte begeistern.



» [PS3] Das exzellente *Ghostbusters* erschien 2009 in den USA bei Atari.

nur der Name. Infolge der Gewinnprobleme rutschten Atari viele bekannte Marken durch die Finger – und ohne eigene Studios blieb der Nachschub an neuen Hits aus. Währenddessen schlummerte der Bestandskatalog an Titeln vor sich hin. Man konnte den Eindruck gewinnen, dass die ruhmreiche Marke den damit aufgewachsenen Spielern viel mehr bedeutete als den aktuellen Inhabern.

Zum Ende der Nuller-Dekade wurde klar, dass Atari als Publisher nicht zu Größen wie EA, Ubisoft und Activision aufschließen konnte. Die Projekte der klammen Firma wurden immer kleiner und kostengünstiger – und plötzlich erinnerte sich das Management an die Atari-Klassiker im eigenen Portfolio. Deren zeitlose Spielideen ließen viel Raum für neue Interpretationen. Auf Xbox 360 und PS3 erschienen Remakes von *Yars' Revenge*, *Star Raiders*, *Haunted House* und *Warlords* als Download-Titel, während die Wii und das 3DS mit *Centipede: Infestation* beglückt wurden. ►



» [PC] Leider waren viele der besten Spiele (wie *Unreal Tournament 2004*) keine Eigenmarken von Atari.



» [PC] *Alone in the Dark: Illumination* von 2015 war nicht gerade ein Vorzeigetitel für Atari.



» Immer wieder bringt Atari Neuauflagen eigener Klassiker, wie diese Kollektion von Digital Eclipse von 2001.



THE WITCHER

2007 • PC

■ Es war ursprünglich das Label Atari, das uns mit Geralt von Riva als Videospielefigur bekannt machte, viele Jahre vor der Serienadaption durch Netflix. Zahlreiche Nachfolger und Spin-offs kamen seitdem auf den Markt.



THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

2009 • DIVERSE

■ Der Nachfolger zu *Escape From Butcher Bay* war ein würdiges Sequel. Atari hatte zugegriffen, als Activision es einstampfen wollte.



WARLORDS

2012 • DIVERSE

■ Dieser Titel ist eines der besten Beispiele für Ataris Bestrebungen, kurz vor der eigenen Insolvenz noch Klassiker als Download-Titel in neuer Optik zu bringen. Im Kern ist das Spiel dasselbe geblieben.



YARS: RECHARGED

2022 • DIVERSE

■ Die *Recharged*-Serie bietet viele großartige Titel – wir möchten euch besonders *Gravitar* ans Herz legen, einen Titel, der bei seiner ursprünglichen Veröffentlichung im Jahr 1982 größtenteils übersehen wurde.



ATARI 50: THE ANNIVERSARY CELEBRATION

2022 • DIVERSE

■ Ein halbes Jahrhundert an Spielen: Diese Kollektion enthält nicht nur über 100 beliebte Klassiker, sondern auch eine Fülle an Archivmaterial, Interviews und Neuveröffentlichungen alter Hits.



DAS NEUE ATARI VCS (2021)

■ Für Retro-Spieler ist der interessanteste Aspekt des neuen Atari VCS von 2021 wohl das Gehäuse. Es erinnert mit seiner Holzmaserung sehr an seinen Vorfahren aus den 70ern. Unter der Haube werkelt allerdings ein moderner PC mit Linux, sodass ihr sogar Windows-10-Titel zocken

könnt – auch wenn es dafür einfachere und günstigere Möglichkeiten gibt. Das neue VCS kostet je nach Bundle zwar heftige 200 bis 300 Dollar, auf der anderen Seite zahlt ihr für das Lego Atari VCS einen ähnlichen Preis – und damit könnt ihr keine Retro-Games spielen.

ÜBERNACHTEN BEI ATARI

■ Eines der ausgefalleneren Projekte der letzten Jahre sind die Atari Hotels. Laut der Pressemitteilung aus dem Jahr 2020 sollen die Hotels „eine einzigartige Atmosphäre und Architektur bieten, die von klassischen und modernen Videospielen inspiriert ist“. Erste Standorte sollen Las Vegas und Phoenix sein, später sollten Dubai, Spanien und Gibraltar folgen. Da Atari



seine Partnerschaft mit ICIB im April 2022 aufkündigte, steht es nun allerdings in den Sternen, ob wir je unseren Traum wahrmachen können, einmal in Zimmer 2600 zu übernachten.



► Doch diese Resteverwertung reichte nicht, um den angeschlagenen Publisher zu retten: 2013 meldete Atari Konkurs an. Sämtliche Markenrechte kamen für den vergleichsweise geringen Startpreis von 15 Millionen Dollar unter den Hammer, wobei für *RollerCoaster Tycoon* als wichtigste Marke allein 3,5 Millionen aufgerufen waren. *Battlezone* kostete 250.000 Dollar und wurde von Rebellion ersteigert. Als Atari sich unter der Leitung von Frédéric Chesnais aus dem Bankrott zurückkämpfte, hatte die Firma 34 Millionen Dollar Schulden, nur 1 Million Umsatz und nur noch zehn Angestellte.

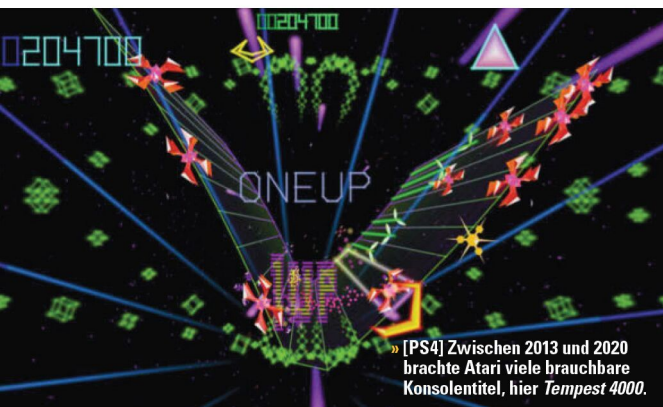
Der neue Chef setzte auf Casino-Spiele, mobile Titel und Lizenzmarken. Doch PC-Veröffentlichungen wie *Haunted House: Cryptic Graves*, *Alone in the Dark: Illumination* und *RollerCoaster Tycoon World* kamen bei der Kritik nicht gut weg, während sich Konsolentitel auf Spielesammlungen und *Tempest 4000* beschränkten. Viele der Titel aus jener Zeit sind bereits vom Markt verschwunden, darunter *Foodgod's Food Truck Frenzy*, *Lunar Battle* oder *Goon Squad*.

Dennoch schaffte es Atari bis 2020, seinen Schuldenberg abzutragen und mit 20 Millionen Einnahmen wieder profitabel zu werden. Einen Großteil dazu trug *RollerCoaster Tycoon Touch* bei, das 30 Millionen Mal heruntergeladen wurde. Außerdem wurden weiterhin fleißig Marken abgestoßen, darunter *Test Drive* und *Alone in the Dark*. Ataris Erbe wurde zwar nicht angetastet, doch abgesehen von einer Mobilfassung von *Ninja Golf* schienen die alt-ehrwürdigen Titel den neuen Inhabern nicht viel zu bedeuten.

Das änderte sich, als im April 2021 Wade Rosen neuer CEO von Atari wurde: „Wir haben diese fantastische Geschichte und wir fragen uns: ‚Was wollen wir tun, das sowohl dem Erbe Respekt zollt als auch innovativ und neu ist?‘, ereifert sich Wade. „Können wir neue Titel bringen, die dem Motto von Atari gerecht werden, die also einfach zu lernen und schwer zu meistern sind? Auf jeden Fall!“



► [iOS] *RollerCoaster Tycoon Touch* spült seit Jahren fleißig Geld in Ataris Kasse.



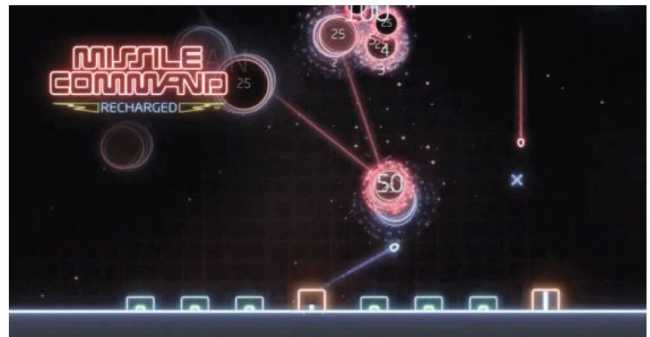
» [PS4] Zwischen 2013 und 2020 brachte Atari viele brauchbare Konsolentitel, hier *Tempest 4000*.



» [iOS] *Ninja Golf* war eine überraschende Wahl für ein Remake, bleibt aber dem Original treu und macht viel Spaß.



» Atari's Vergangenheit und Zukunft auf einem Sofa – Wade Rosen und Nolan Bushnell.



» [PC] *Missile Command: Recharged* ist der erste Titel der *Recharged*-Reihe und ein großartiges Remake von Dave Theurers Original.

Können wir innovative Hardware mit ein wenig Retro-Charme bauen? Das hoffen wir.“

Obwohl erst 1985 geboren, also 13 Jahre nach dem ursprünglichen Atari, ist Wade ein passionierter Retro-Zocker. Sein Büro hat er mit einer Vielzahl an Atari-Postern und Devotionalien geschmückt. Auf seinem Schreibtisch steht ein alter Röhrenfernseher – neben einer Ausgabe von *Retro Gamer*. „Ich habe schon lange ein Abo. Ich liebe die Zeitschrift und habe viel daraus gelernt.“

Wades erster Kontakt mit der reichhaltigen Geschichte von Atari erfolgte Anfang der 90er, als auf seinem neuen PC die Spiele *Centipede*, *Missile Command*, *Asteroids* und *Tempest* vorinstalliert waren. Seine Liebe zu diesen Klassikern ist seither ungebrochen und er erzählt leidenschaftlich von der *Recharged*-Fassung von *Yars' Revenge* – und wie gerne er eine entsprechende Neuauflage von *Miner 2049er* hätte. „Die Leute haben Erinnerungen an Atari, die Jahrzehnte älter sind als ich selbst“, sagt er. „Das Logo ist nicht ohne Grund so kultig. Es ist wunderschön, zeitlos und steht für Atari, wie wir es sehen: nostalgischer Futurismus!“

Trotz seiner Visionen ist Wade ein routinierter Geschäftsmann. Er weiß genau, dass es unrealistisch wäre, mit PlayStation 5 oder Xbox Series X konkurrieren zu wollen. Er glaubt

aber an lukrative Nischen innerhalb der Branche. „Dort können wir die Besten werden“, verkündet er. „Im Bereich spezieller Hardware könnten wir Maßstäbe für die Zukunft setzen. Besonders beim Thema VR gibt es nicht so viele etablierte Normen und es sind noch nicht Hunderte Millionen Dollar im Spiel. Ich komme aus dem Start-up-Bereich – viele Leute realisieren gar nicht, dass das heutige Atari viel mehr mit einer kleinen, schnell wachsenden Tech-Firma gemein hat als mit einer alteingesessenen Marke. Wir sind das älteste Start-up!“

Doch wie steht Wade zum Rat des Firmengründers Nolan Bushnell, den wir am Anfang dieses Artikels zitiert haben? Will auch er Revolutionäres erschaffen? „Prinzipiell schon. Wir müssen aber auch bestehende Dinge langsam fortentwickeln, damit wir eine solide Basis haben und die Gehälter bezahlen können. Jeder sollte sich sicher sein, dass er auch morgen noch ins Büro kommen kann – das war nicht

immer so bei Atari“, sagt Wade mit ironischem Lächeln. „Trotzdem müssen wir revolutionäre Risiken eingehen, und zwar in zukünftigen Geschäftsfeldern, für die die Regeln noch nicht in Stein gemeißelt sind.“

Glaubt Wade, dass wir eines Tages Ataris 100. Jubiläum feiern können? Er grübelt lange, schließlich zeigt sich ein breites Grinsen auf seinem Gesicht. „Ich fände es toll, wenn wir dann eine Firma feiern könnten, die es im zweiten Anlauf geschafft hat. Die Geschichte von Atari wird zu oft als ‚Aufstieg und Untergang‘ erzählt, was unfair ist, da Atari auch nach 1983 noch unglaublich innovativ war, etwa mit dem Lynx. Ich hoffe, dass wir irgendwann auf die heutige Zeit zurückblicken und sagen: ‚Das war der Beginn des zweiten Zeitalters von Atari‘. Hoffentlich bin ich dann noch da, um zurückzuschauen ... auch wenn ich die Firma vermutlich in 50 Jahren nicht mehr leiten werde. Das wäre zu viel der Ehre.“

» ATARI IST DAS ÄLTESTE START-UP!«

WADE ROSEN

MAKING OF

ATARI® 50

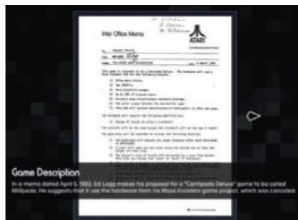
THE ANNIVERSARY CELEBRATION

OHNE ATARI WÄREN VIDEOSPIELE HEUTE SICHER NICHT DAS, WAS SIE SIND. ZUM 50. JUBILÄUM ERSCHIEN KÜRZLICH EINE COMPILATION, DIE EIN DIGITALES MUSEUM MIT SAGE UND SCHREIBE 103 VOLL SPIELBAREN TITELN VEREINT.



FAKTEN

- » PUBLISHER: ATARI
- » ENTWICKLER: DIGITAL ECLIPSE
- » ERSCHIENEN: 2022
- » PLATFORM: DIVERSE
- » GENRE: COMPILATION



Ein Making-of-Artikel zu einem Titel, der keine drei Monate auf dem Buckel hat? Bevor ihr mit Fackeln und Mistgabeln zum eMedia-Verlagsgebäude zieht, haltet ein! Schließlich handelt es sich in diesem Ausnahmefall um eine Retro-Compilation anlässlich eines halben Jahrhunderts Atari – einer Firma also, die sich mit der Leistung schmücken darf, unsere gesamte Branche aus der Taufe gehoben zu haben (lest dazu auch unseren Schwerpunkt in dieser Ausgabe).

Doch war angesichts zahlloser vorheriger Atari-Spielesammlungen eine weitere Compilation überhaupt nötig? Für Stephen Frost, Produzent von *Atari 50*, tatsächlich eine knifflige Frage. „Wir wussten schon vor diesem Projekt, dass viele der Titel (vor allem 2600er) schon in diversen früheren Sammlungen enthalten waren“, gibt er zu. „Wir wussten aber auch, dass wir die Geschichte der Firma vollständig erzählen wollten, vor allem für jene Spieler, die die Ursprünge nicht selbst miterlebt haben.“

Diese Ansprüche bedingten eine völlig neue Herangehensweise an das Thema Retro-Compilation. „Seit Anbeginn der Zeit sind solche Titel folgender Formel gefolgt: Hier ist die Liste der Spiele und dort ist der Zusatzinhalt“, sagt Chris Koh-

ler, der die Compilation redaktionell betreute. „So war das früher auch bei uns, doch bei *Atari 50: The Anniversary Celebration* hatten wir die Chance auf einen ganz neuen Ansatz. Alle Spiele, Videos und historischen Anekdoten sollten an einer Stelle und in einem gemeinsamen Kontext präsentiert werden.“

Aus dieser Idee machte Digital Eclipse eine interaktive Zeitleiste, die Texte, Bilder, Videos und spielbare Titel als Teil eines kontinuierlichen Narrativs begreift. „Wir sprechen hier über Jahrzehnte an Spielen, von *Pong* aus dem Jahr 1972 bis zu *Fight For Life* von 1996 und sogar mit Homebrew-Titeln darüber hinaus, die man alle einordnen muss“, erklärt Chris. Dabei galt es, so etwas wie spielbare Museumsstücke zu schaffen. „An Quellmaterial zu Atari mangelte es nun wirklich nicht! Wir hätten hundertmal mehr einbauen können als das, was jetzt in *Atari 50* drin ist!“

Eine weitere Herausforderung bestand darin, einen Kompromiss zwischen chronologischer Korrektheit und Kohärenz zu finden. „Wir mussten bei den vertikalen Zeitleisten ein wenig tricksen. Dort springen wir manchmal ▶



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

PHANTASY STAR COLLECTION (IM BILD)

SYSTEM: GAME BOY ADVANCE
JAHR: 2002

SNK 40TH ANNIVERSARY COLLECTION

SYSTEM: SWITCH, DIVERSE
JAHR: 2018

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: THE COWABUNGA COLLECTION

SYSTEM: PC, DIVERSE
JAHR: 2022

» [PC] Bei den meisten Titeln kann ein CRT-beziehungsweise LCD-Effekt (für den Lynx) simuliert werden.





» [PC] Bei *Star Raiders* gibt es nun Statusanzeigen an den Seiten.



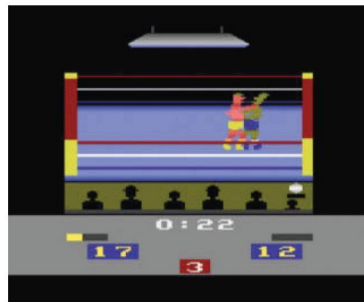
» [PC] Die Interviews unterlagen keinerlei Zensur durch Atari selbst.



» [PC] Zu den einzelnen Titeln werden teils brandneue Informationen geboten.



» [Atari 7800] Für all jene, denen Basketball zu gewalttätig ist, gibt es *Basketbrawl*.



» [Atari 2600] *RealSports Boxing* ist ein Prüfling aus der Spätzeit des 2600.



» [PC] Sogar unveröffentlichte Projekte finden bei *Atari 50* ein neues Zuhause.

BRANDNEUE KULTKLASSIKER

HINTER DEN KULISSEN DER REIMAGINED-REIHE VON ATARI 50.

■ Einer der interessantesten Bereiche von *Atari 50* sind die Remakes und komplett neuen Spiele, die unter dem Label *Atari Reimagined* in der Sammlung enthalten sind: *Haunted House*, *Neo Breakout*, *Quadrant*, *Swordquest: AirWorld*, *VCTR-SCTR* und *Yars' Revenge Reimagined*.

Mit *Swordquest: AirWorld* unternimmt *Atari 50* den Versuch, das fehlende Kapitel der Adventure-Reihe aus den 80ern nachzu-reichen. „Wir hatten ein paar Infos von Tod Frye [dem Entwickler von *Swordquest*], die uns einen groben Anhaltspunkt gaben. Wir wussten auch, dass Atari einen weiteren Comic zu *AirWorld* plante; das konnten wir aber nicht leisten“, sagt Dave Rees. „*AirWorld* sollte ursprünglich auf dem [chinesischen Buch] *Yijing* basieren, also haben wir die Räume im Spiel in der Form eines Hexagons angeordnet, weil diese Form auch in *Yijing* eine große Rolle spielt. Am Ende fühlte es sich tatsächlich wie ein echtes *Swordquest*-Spiel an.“

Yars' Revenge Reimagined liefert eine generalüberholte Fassung des Atari 2600-Klassikers. „Es handelt sich tatsächlich um die echte Atari-2600-Version von *Yars' Revenge*. Das Original schaffte es zwar, vieles gleichzeitig auf den Bildschirm zu bringen, doch im Hintergrund gab es viel mehr Information, als der Atari anzeigen konnte“, erklärt Mike Mika. „Als ich das einmal begriffen hatte, las ich direkt im Code die Koordinaten des Spielers, der Feinde und des Spielfelds aus. Sobald die erste Version der neuen Darstellung auf dem Bildschirm erschien, haute es mich um, so flüssig und komplex war das Resultat! Es wirkte wie ein moderner Titel!“

Bei *VCTR-SCTR* handelt es sich um ein komplett neues Spiel, das von alten Vektorgrafik-Klassikern inspiriert ist. „Die Vorgabe war nur: Keine Sprites! Alles besteht aus in Echtzeit gerenderten Linien. Sie flackern, ruckeln und leuchten so, dass sie aussehen wie damals“, freut sich der Entwickler Jeremy Williams. „Um in den 3D-Szenen diese Optik beibehalten zu können, wollten wir keinerlei Grafikbeschleunigung. Ich schrieb also meinen eigenen Software-Renderer mit seit Jahrzehnten vergessenen Programmier-techniken. Diese ganze Übung war eine der spannendsten Erfahrungen für mich bei dem gesamten Projekt. Atari hat das Gleiche vor über 40 Jahren mit viel schwächeren Tools hinbekommen – Respekt!“



» [PC] Die verwendeten Programmier-techniken von *VCTR-SCTR* sind heute sehr ungebräuchlich.



VINTAGE-VIDEO

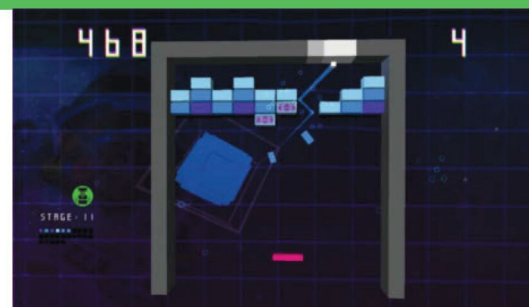
DREW SCANLON ÜBER DIE HERAUSFORDERUNGEN BEI DEN VIDEOSCHNIPSELN VON ATARI 50.

■ Einer der wichtigsten Bestandteile der interaktiven Zeitleiste sind die teils historischen Videoschnipsel, die die Geschichte von Atari veranschaulichen. „Das Videomaterial wurde nicht einfach aus dem Internet heruntergeladen, sondern von den ursprünglichen Quellen digitalisiert“, sagt Drew Scanlon. „Hans Reuter steuerte ein paar Bänder einiger früher Atari-Werbepots bei, und unser Team machte ein Interview mit Nolan Bushnell ausfindig, das eine Gruppe von Journalismusstudenten 1973 mit ihm geführt hatte. Dort sind einige Pong-Automaten auf der Montagestraße zu sehen. Dieser Film wurde uns freundlicherweise vom Atari-Museum zur Verfügung gestellt.“

Das Beste sind jedoch die brandneuen Interviews. „Es war sehr wichtig für uns, Stimmen von Leuten einzufangen, die dabei waren, also wollten wir so viele wie möglich davon bekommen“, sagt Drew. Auch wenn die Redaktion dabei einige Interviewpartner fand, ergaben sich noch mehr erst durch die Gespräche selbst. „Nach den Interviews fragten sie, ob wir schon mit diesem und jenem gesprochen hätten, und gaben uns gleich dessen E-Mail-Adresse. Diese Kontakte waren unschätzbar und trugen einen großen Teil

zur Vielfalt und Qualität der Videos bei.“ So konnten Interviews mit zehn früheren Mitarbeitern von Atari geführt werden, darunter Al Alcorn, Owen Rubin, David Crane, Jerry Jessop und Bill Rehbock. Außerdem kommen viele weitere Spielerveteranen wie Cliff Bleszinski, Tim Schafer oder Ed Fries zu Wort. Ein Gespräch mit Nolan Bushnell führt sogar der derzeitige CEO von Atari, Wade Rosen.

Genau wie die Liste der beigefügten Spiele während der Entwicklung mehrmals umgekrempelt wurde, so wurde auch die Erzählung der Videos erst während des Filmens klar. „Wir mussten uns erst alle Interviews ansehen, bevor wir entscheiden konnten, auf welche Themen wir uns konzentrierten“, erklärt Drew. Der Blick konnte ganz unverstellt erfolgen, da Atari dem Team von Digital Eclipse keinerlei Restriktionen bezüglich der Inhalte auferlegte. „Eines meiner Lieblingsvideos nennt sich ‚Haben die bei Atari Drogen genommen?‘“, schließt Drew. „Aber am meisten freue ich mich, dass die Spieler die Schöpfer der Titel besser kennenlernen können – diese witzigen, kreativen, schrulligen und leidenschaftlichen Menschen haben schließlich eine neue Kunstform erschaffen!“



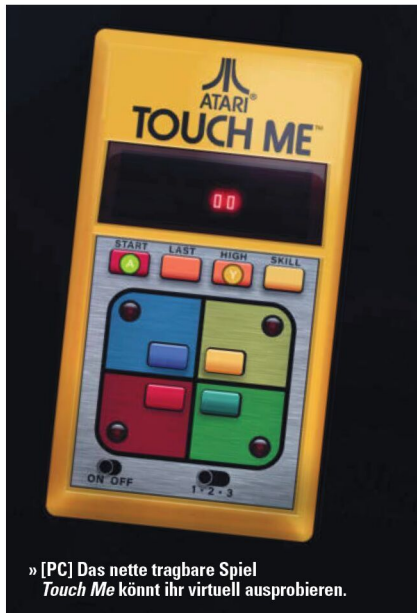
► ein wenig in der Zeit vorwärts, um eine bestimmte Geschichte zu Ende zu führen“, erklärt Chris. „Das haben wir wirklich erst während des Prozesses ausgeheckt. Zum Glück hatten unsere Programmierer ein System entwickelt, in dem wir Dinge auf der Zeitleiste hin- und herbewegen konnten, ohne dass sie jedes Mal den Code umschreiben mussten.“

Bei den kleinen Geschichten, die Digital Eclipse bei Atari 50 erzählt, liegt der Fokus hauptsächlich auf den Spielen, weniger auf der geschäftlichen Seite der Firma Atari.

„Wir sprechen zwar über die Veränderungen in der Unternehmenskultur, die mit der Übernahme durch Warner und in der Zeit unter Tramiel stattfanden, aber hauptsächlich deswegen, um die Spiele begreifbarer zu machen.“



» [PC] Leider sind trotz zahlreicher Automatenports nicht allzu viele Lynx-Titel in der Sammlung gelandet.



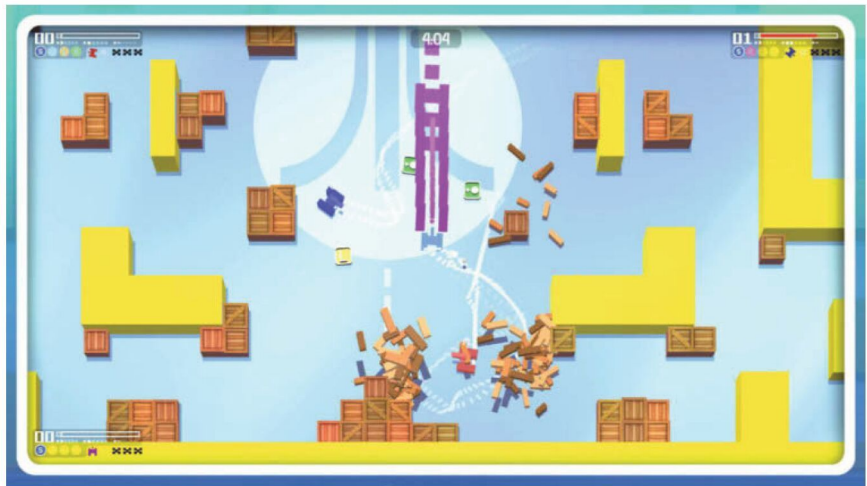
» [PC] Das nette tragbare Spiel *Touch Me* könnt ihr virtuell ausprobieren.

Die meiste Zeit konzentrieren wir uns auf Geschichten, die beim Spieler eine emotionale Reaktion auslösen könnten“, sagt Dan Amrich. „Uns war es wichtig, dass wir nicht nur die Ursprünge von Atari darstellten, sondern auch den Einfluss auf Personen in der von der Firma geschaffenen Branche. Ernie Cline erzählte uns etwa, wie ihn Easter Eggs in Atari-Spielen zu *Ready Player One* inspirierten.“

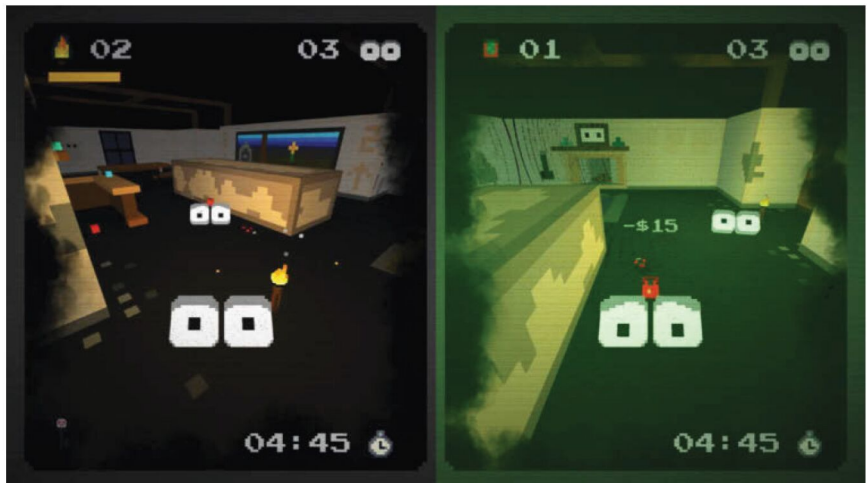
So spannend die Erforschung der Zeitreise mit zahlreichen Fotos und teils Videos auch ist, die wahren Stars der Compilation sind die Spiele, von denen mehr als 100 inbegriffen sind, darunter viele Automatentitel wie *Asteroids*, *Centipede*, *Missile Command* und das bisher unveröffentlichte *Akka Arrh*. Bei vorherigen Sammlungen zum Thema Atari waren Titel für den 5200, den 7800, den Lynx, den Jaguar und die 8-Bit-Computer eher unterre-



» [Atari Lynx] *Missile Command* ist in verschiedenen Inkarnationen vertreten.



» [PC] Beim neuen Titel *Quadratank* erschweren Hindernisse das genaue Zielen.



» [PC] Überlebt ihr die Reimagined-Version von *Haunted House*?

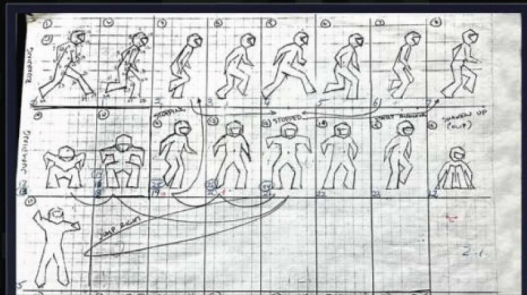
präsentiert – nicht so hier. „Wir können uns glücklich schätzen, so viele Emulationsexperten im Team zu haben, die die Herkulesaufgabe gestemmt haben, sechs Emulatoren auf einmal zum Laufen zu bekommen, sowie sämtliche Automatenports“, sagt Stephen.

Auch wenn der Atari 2600 vertrautes Gelände darstellt, ist eine ordentliche Emulation noch immer keine einfache Aufgabe. „Die 2600-Emulation selbst war nicht das Problem, aber ein paar Spiele tanzten aus der Reihe und benötigten Anpassungen. Der Atari 2600 ist eine einzigartige Konsole, besonders wegen seiner sechs Hebel“, sagt Dave Rees, Programmierer bei Atari 50. „Nicht jedes Spiel nutzte die auf gleiche Weise, sodass wir maßgeschneiderten Code schreiben mussten. Zum Beispiel sollte der Select-Hebel dazu dienen,

zwischen Spielmodi oder -typen umzuschalten. Bei *Secret Quest* aber konnte man mit diesem Hebel einen Bildschirm aufrufen, um Codes einzugeben. Daher mussten wir speziellen Code schreiben, um ihn per Tastendruck umschalten zu können. Wir analysierten also die Spielmechanik sämtlicher Titel unter Berücksichtigung der Hebel und sorgten dafür, dass alles korrekt funktionierte.“

Auch wenn den anderen Plattformen weniger Erfolg vergönnt war, gibt es auch dort vieles zu entdecken. Titel wie *Bounty Bob Strikes Back* und *Star Raiders* sind echte Klassiker, wohingegen 7800-Spiele wie *Ninja Golf* und *Basketbrawl* spannende Kuriositäten darstellen. In der Jaguar-Abteilung dürft ihr das zeitlose *Tempest 2000* ausprobieren oder Seltenheiten wie *Atari Karts* und *Fight For Life* kennenlernen. ►

» [PC] Natürlich sind auch Dokumente wie diese Entwurfs-skizze in der Sammlung enthalten.

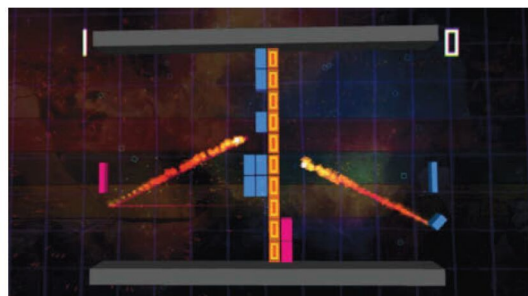
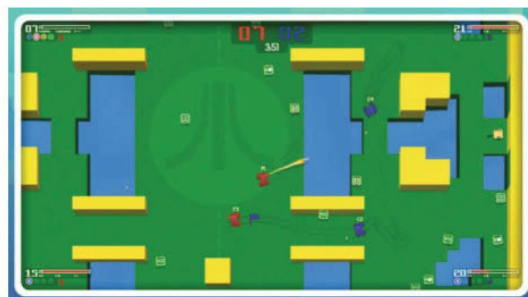
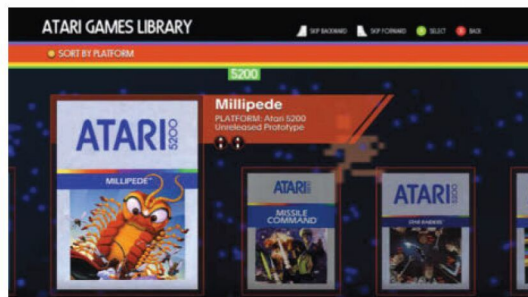


Design Documents

Various design documents from the making of Major Havoc, from the personal collection of designer Owen Rubin.



» [Automat] I, Robot von Dave Theurer beeindruckt immer noch mit seiner Technik.



» [PC] Neo Breakout verbindet Elemente des Klassikers mit Aspekten von Pong.

KRÖTEN-POWER WIE SICH EIN INTERVIEW AUF DIE ENTWICKLUNG VON VCTR-SCTR AUSWIRKTE

■ Eigentlich sollte man meinen, Digital Eclipse hätte nach der Entwicklung der letztjährigen *Cowabunga Collection* alles über Schildkröten in Erfahrung gebracht – doch weit gefehlt. „Als Owen Rubin – Schöpfer von *Space Duel* und *Major Havoc* – unser Studio für das Interview besuchte, zeigten wir ihm eine Vorabversion von *VCTR-SCTR*. Als er den ersten Level sah, rief er: „Ihr müsst statt Ufos Schildkröten nehmen!“ Wir hatten keine Ahnung, was er damit meinte“, erklärt Dan Amrich.

„Es war wohl so, dass das Automatenteam damals in eine Bar ging, in der es Schildkrötenrennen gab, was sie zu einem

entsprechenden Videospiel inspirierte, bei dem man seine Schildkröte per Mikrophon zum schnelleren Laufen animieren konnte“, fährt Dan fort. „Die Chefetage fand die Idee schrecklich und sprach ein Schildkrötenverbot für alle zukünftigen Atari-Titel aus.“ Für die Programmierer von Atari war dies die Gelegenheit, ein wenig Schabernack zu treiben. „Zu dieser Zeit baute Atari den fünfzigtausendsten Automaten von *Asteroids*, der an verschiedenen Stellen mit Gold verziert war. Die Entwickler programmierten trotz der Platine dieses Automaten so um, dass sich die Ufos ab und zu in Schildkröten verwandelten!“

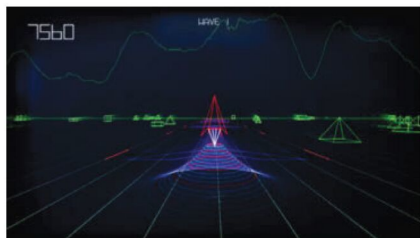
Das Gerät befand sich ursprünglich in der Firmenzentrale von Atari, danach verlor sich zunächst seine Spur. „Zufällig erwähnte ein Kumpel von den Netherrealm Studios – den Machern von *Mortal Kombat* und *Injustice* –, dass sie einen *Asteroids*-Automaten in ihrer Mensa hätten, der golden sei“, erzählt Dan weiter. „Die Kennzeichnung stimmte mit dem Originalgerät überein, doch leider war die Platine darin ohne den Schildkröten-Hack, sodass dieser Code vermutlich für immer verloren ist. Zumindest wissen wir jetzt mehr über diese ungewöhnliche Fußnote in der Geschichte von Atari.“



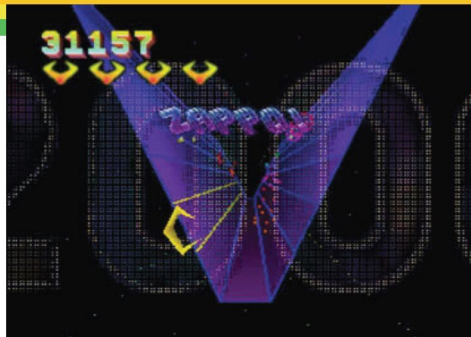
» [PC] *Swordquest: AirWorld* ist ein neuer Titel, der die Reihe der 2600-Spiele würdig abschließt.



» [Atari 5200] *Millipede* kam in den 80ern nie offiziell auf Modul heraus.



» [PC] Der zweite Level von *VCTR-SCTR* erinnert an *Battlezone*.



» [Jaguar] *Tempest 2000* ist ein Fest für Augen und Ohren und ein Härtestest für die Reflexe.

► Besonders Letzteres stellt sich als Herausforderung für Digital Eclipse dar. „Es gibt für die Hardware des Jaguar kaum Dokumentation, und die, die es gibt, enthält viele Lücken und Fehler“, klagt Rich Whitehouse, der am Emulator für den Jaguar arbeitete. „Ich musste nicht nur Schritt für Schritt debuggen, um die Unterschiede zwischen meinem Emulator und der Hardware zu finden, sondern auch viele Testroutinen schreiben.“

„Wenn man auch nur kleine Ungenauigkeiten hineinbringt, etwa bei den Pipeline-Konflikten des RISC-Prozessors, dann kann das die Software vollkommen schrotten, weil dadurch ein Bug im Code auftaucht, dem die Entwickler auf der Hardware nie begegneten“, fährt er fort. „Mit den drei CPUs [68000er, Grafik- und Soundchip] und anderen Spezialkomponenten wie Blitter und Objektprozessor kann die Emulation in Software sehr teuer werden. Vor allem auf der Switch stellte es uns vor Probleme, die Titel ruckelfrei und stabil zum Laufen zu bekommen.“

Schließlich sind da noch die sechs neuen Spiele der Reihe *Atari Re-imagined*, die laut Stephen von Anfang an geplant waren. „Trotzdem wussten wir zu Beginn nicht, was

wir da genau machen sollten oder ob die Spiele irgendwie verbunden sein sollten, etwa über das Thema oder das Genre. Jeder hatte seine eigenen Ideen, was wir machen könnten und weshalb“, führt er aus. „Wir ließen dem Team also freien Lauf. Jeder entwickelte ein Spiel nach seinen eigenen Vorlieben und Präferenzen. Trotzdem haben wir natürlich Feedback und Vorschläge des gesamten Teams einfließen lassen.“ Weitere Informationen zu den neuen Titeln findet ihr im separaten Kasten.

Dank der unkonventionellen Herangehensweise bei *Atari 50* wurden die Spiele auch nicht wie üblich anhand einer festen Liste im Voraus ausgewählt, sondern die Selektion ergab sich ganz natürlich, während das Projekt Form annahm. Eine ausgewogene Zusammenstellung ist immer schwierig, besonders bei

einem Konzern mit derart verworrenen Firmengeschichte – das heutige Atari hat außer dem Namen nicht mehr viel mit dem Atari von einst zu tun. Die Erwartungen der Spieler kollidieren oft mit der Realität, in der Atari die Rechte an manchen eigenen Titeln nicht mehr hat (oder nie hatte). So können weder der bekannte Automat *Star Wars* noch *Alien vs Predator* für den Jaguar eingebunden werden, da sie an Filmrechte geknüpft sind. Auch Arcade-Titel von Atari Games wie *Marble Madness*, *STUN Runner* und *San Francisco Rush*

sind nicht verfügbar, da die Rechte seit dem Bankrott von Midway, die ihrerseits Atari Games geschluckt haben, bei Warner Bros liegen.

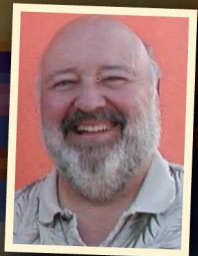
„Wenn es nach uns gegangen wäre, hätten wir auf alle Fälle mehr Titel von Drittherstellern beigefügt. Wir hatten sogar mit Nachforschungen begonnen, wer die Rechte zu bestimmten Marken und Titeln hält, doch dieses Unterfangen stellte sich als derart zeitaufwendig heraus, dass wir am Ende dann doch hauptsächlich Titel nehmen mussten, an denen Atari noch selbst die Rechte hält. Und weil wir uns auf die Geschichte von Atari konzentrieren wollten, war dies auch sinnvoll“, erklärt Stephen. „Natürlich würden wir irgendwann in der Zukunft auch gerne die Chronik von wichtigen Titeln von Drittherstellern erzählen und zeigen, welche Rolle diese für frühe Erfolge von Atari gespielt haben.“

Auch für den Atari ST gibt es keinerlei spielbare Titel im Paket. „Mit dem ST-Emulator haben wir erst sehr spät im Projekt begonnen. Wir sind zum Schluss gekommen, dass die Anzahl der Spiele, die wir umsetzen hätten können, die Ressourcen für die Fertigstellung des Emulators nicht gerechtfertigt hätten – zumindest nicht auf dem Qualitätsniveau, das wir anstreben“, bedauert Stephen. „Am Ende ging uns auch die Zeit aus und wir mussten uns auf andere Dinge konzentrieren. Wir lieben aber den ST und hoffen, ihn in Zukunft näher beleuchten zu können!“

Der einzigartige Ansatz von *Atari 50* dürfte diese Compilation noch lange Zeit zu einem Vorbild für ähnliche Produkte machen. „Atari-Fans werden die Zusammenstellung auf jeden Fall lieben, aber auch jene, die mit der Firma und ihrer Historie weniger vertraut sind, bekommen viele Informationen und Spiele präsentiert, auf eine intuitive und amüsante Art“, meint Stephen. „Alles ist so schnell und es ist leicht, sich zwischen den Epochen, Plattformen und Spielen zu bewegen, je nach den persönlichen Vorlieben. Außerdem haben wir ein paar Easter Eggs eingebaut, ihr müsst also schon etwas genauer hinsehen, bis ihr alle Inhalte gefunden habt!“

DIE
GESCHICHTE
VON

LEISURE SUIT LARRY



» Seit AI seine E-Mail auf seiner Homepage veröffentlicht hat, freut er sich über hufenweise Fanpost.



Die wunderbar lebhaften Animationen von Karin Nestor passen perfekt zum schrilligen Humor der Reihe.

EIN AUS DER ZEIT GEFALENER SCHÜRZENJÄGER IN EINEM SCHLECHT SITZENDEN ANZUG SUCHT NACH DER FRAU SEINES LEBENS – ABER IMMER AN DEN FALSCHEN ORTEN. EINE GESCHICHTE IN SECHS AKTEN, VON DEMÜTIGUNGEN, ERFOLGEN UND JEMANDEM, DER ÜBER SICH HINAUSWÄCHST ...

HERZENSDAMEN

Larrys verflossene Ladies



FAWN

■ Ihr begegnet Fawn in der Disco. Die attraktive Blondine hat eine romantische Ader – überschüttet sie mit Geschenken, und ihr werdet im siebten Himmel landen. Erwartet aber nicht zu viel – wir sind in Larry !



KALALAU

■ Kalalau ist das nette Mädchen von nebenan, das im zweiten Teil der Reihe die Antwort auf Larrys Gebete zu sein scheint. Nach einigen Ehejahren schickt sie ihn allerdings in Teil drei in die Wüste.



TAWNİ

■ Im Zuge seiner Schmerzbewältigung lernt Larry die Strandmiese Tawni kennen, deren obenherum freiliegende Argumente ihn in seinen Bann ziehen. Wenn doch nur all die Krabben am Strand nicht wären!

Sein Name ist Laffer, Larry Laffer – vielleicht nicht ganz so geläufig wie der eines anderen bekannten Frauenhelden und Geheimagenten, doch immerhin Adventure-Fans vertraut genug, um ihn nicht näher vorstellen zu müssen. In den sechs Original-Adventures *Larry 1–7* von Sierra On-Line (genau: *Larry 4* gab es nie, wie sein Schöpfer Al Lowe uns noch erklären wird) begibt sich der Möchtegern-Gigolo auf die Jagd nach schönen Damen und überlistet dabei so manchen Widersacher.

Dank seines titelgebenden Freizeitanzugs (kein Trainingsanzug, sondern ein locker sitzender Herrenanzug aus Polyester, der in den 70ern in Mode war und daher schon wieder out, als Larry ihn zur Schau trug) gewinnt er in *Larry 7* paradoxerweise einen Wettbewerb als bestgekleideter Mann.

Larrys Abenteuer beginnen 1987 mit *The Land of the Lounge Lizards*, was man frei mit „Im Land der Lebemänner“ übersetzen könnte, auch wenn *Larry 1* nie auf Deutsch erschien. Der namensgebende Protagonist begibt sich darin auf der Suche nach wahrer Liebe ins kitschig-bunte Nachleben der Stadt Lost Wages (eine Parodie auf Las Vegas). Bereits ein Jahr später im zweiten Teil *Leisure Suit Larry Goes Looking for Love (In Several Wrong Places)* findet Larry diese in Gestalt der hübschen Kalalau, die ihm aber schon im dritten, erschienen 1989, den Laufpass gibt.

Wieder solo, trifft der Möchtegern-Gigolo schließlich in *Larry 3: Passionate Patti auf der Suche nach vibrierenden Muskeln* (erstmalig auch in deutscher Übersetzung) auf Patti, eine reizende Jazz-Pianistin, die sich statt für die titelgebenden Muskeln und ihre Protze letztlich für die Liebe im Polyester-Anzug entscheidet. Fatalerweise wird diese Liebe alsbald erloscht, Verzeihung, gelöscht: Und zwar wortwörtlich 1991 in *Larry 5: Passionate Patti macht beim Geheimdienst mit* – durch die darin enthaltene Vernichtung der Original-Disketten von *Larry 4* ist der vierte Teil nie erschienen. Ihrer Erinnerungen an glücklichere Tage beraubt, müssen Larry und Patti wieder zusammenfinden und ►



» [Amiga] Lefty's Bar: Hier fängt alles an.



» [Atari ST] Game over? Nein – jeder plötzliche Tod kann bei Sierra wieder korrigiert werden.



[PC] John Travolta, sieh zu und lerne! Hier schwingt sich dein Vorbild aufs Parkett.



PATTI

■ Patti kommt am ehesten an Larrys Ideal von wahrer Liebe heran. Die beherzte Pianistin schlägt in *Larry 5* eine FBI-Karriere ein, während sein Gedächtnis im vierten Teil gelöscht wird – wir erinnern uns.



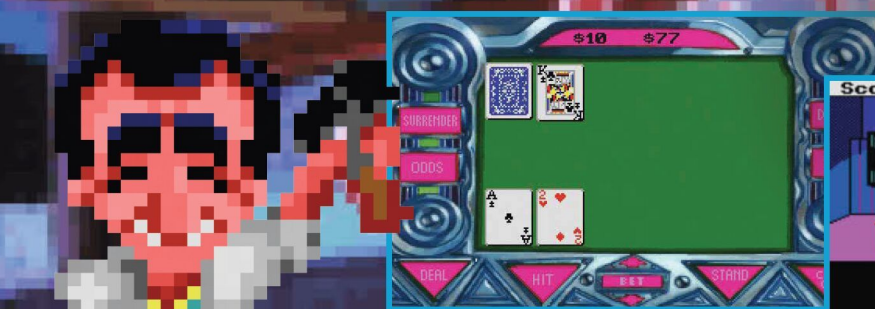
THUNDERBIRD

■ Diese Verlockung aus dem Fitnesscenter hat eigentlich einen längeren Namen, doch alle, die sie so genannt haben, sind tot. Von all den glamourösen Ladies im La-Costa-Lotta-Resort ist sie die beängstigendste.



DREW BARINGMORE

■ Natürlich ist jede Ähnlichkeit mit lebenden Hollywood-Schauspielerinnen rein zufällig. Ihr findet die ungenierte Drew am FKK-Pool auf dem Kreuzfahrtschiff in *Larry 7*. Lasst eure Augen da, wo sie hingehören!



» [Atari ST] Diese Spielshow ist zwar nicht abendfüllend, aber immerhin gibt es Preise zu gewinnen.



WHAT A PERVERT!!



» [PC] Dieser Ausruf ist sicher nicht ganz falsch.

» Wir fanden heraus, dass sich die Leute weniger für die Anzahl der Farben interessieren, sondern für die Story und die Rätsel. «

AL LOWE



PIXEL-PASSION

Diese Adventures hebt ihr euch besser für den späten Abend auf...

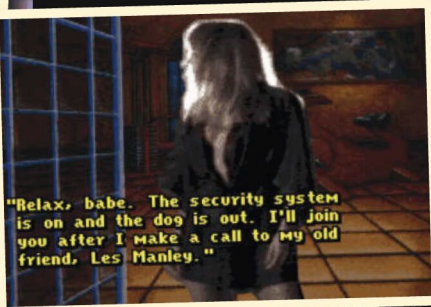


SPELLCASTING 101

■ In diesem Text-Adventure samt „Naughty“-Modus geht ihr als Magiestudent mit eurem Zauberstab auf die anspruchsvolle Mission, möglichst viele Damen zu verführen.

LES MANLEY GAMES

■ Die beiden Adventures *Search for the King* und *Lost in LA* markieren zwar nicht gerade den Höhepunkt der Grafik-Adventures, bieten aber immerhin ähnlich schmierige Unterhaltung, falls ihr mit *Larry* durch seid.



REX NEBULAR

■ *Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender* war einer der wenigen Vorstöße von Microprose ins Genre der Adventures. Ihr werdet allerdings viele Tode sterben, speichert also so oft wie möglich ab.



» [PC] Der Text-Parser wurde später durch ein Interface mit Icons abgelöst.

► dabei eine unheilvolle Allianz aus Konservativen und Pornomagnaten überwinden.

Im sechsten Serienteil *Reiß' auf oder schieb ab!* von 1993 wird Patti nur kurz erwähnt, während Larry selbst im reichlich mit Babes besetzten All-inclusive-Resort La Costa Lotta umherstreift. Der letzte bei Sierra On-Line veröffentlichte Teil war *Yacht nach Liebe!* von 1997. Darin misst sich Larry in einer Reihe von Wettbewerben auf einem Kreuzfahrtschiff, um eine Woche im Bett der blonden, gut gebauten Kapitänin zu gewinnen.

Der Mann hinter Larry hat seine ganz eigene Geschichte zu erzählen. Al Lowe begann seine Karriere als Musiklehrer und brachte sich selbst

das Programmieren mit BASIC bei. Als er auf den seiner Ansicht nach eklatanten Mangel an brauchbaren Edutainment-Titeln aufmerksam wurde, beschloss er, die Lücke zu füllen – was ihm mit *Bop-A-Bet* (1982) und *Troll's Tale* (1983) auch gelang.

Vom Erfolg dieser Programme beflügelt, wollte Al die mühselige Arbeit, Software zu verpacken und zu verschicken, einem Publisher überlassen. Sierra On-Line machte ihm das beste Angebot. Al nahm sich eine Auszeit vom Klassenzimmer, in das er später nie mehr zurückkehrte. Während er seine Talente als Musiker und Spielentwickler zusammenbrachte, um Larry auf die Welt loszulassen, sorgte seine Frau Margaret, ebenfalls Lehrerin, für das finanzielle Auskommen der Familie.

Sierra On-Line, das 1979 von Ken und Roberta Williams gegründete Machtzentrum des damaligen Adventure-Kosmos, hatte bereits Erfahrung mit erotisch angehauchten Titeln. Mit *Softporn Adventure*, einem Text-Adventure von 1981, bescherte Sierra nicht nur einigen pubertierenden Spielern rote Wangen, sondern auch Firmenchefin Roberta Williams einen Cover-Gastauftritt als Badenixe mit Champagnerglas im Whirlpool. Als Ken Williams über eine Fortsetzung nachdachte, fragte er Al nach seiner Meinung. Dieser kramte seine Raubkopie von *Softporn* hervor und legte los: „Ich ging zu ihm und sagte: ‚Meine Güte, dieses Spiel ist so realitätsfremd wie ein Frauenheld im Freizeitanzug!‘ Da hatte ich die Lacher auf meiner Seite und dachte: ‚Oha, Freizeitanzüge sind also witzig.‘ Ohne nachzudenken meinte ich, dass eine moderne Fassung dieses Spiels auf jeden Fall eine Parodie sein müsste.“

Doch Als Scherze haben oft einen ernstesten Hintergrund. „Ihr müsst wissen, das war damals der Höhepunkt von AIDS“, erklärt er.

„Niemand wusste, was AIDS eigentlich war und wie es übertragen wurde. Die sexuelle ►

GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHERS

■ Während Gabriel Knight in seinem ersten Krimi-Abenteuer in New Orleans eine mysteriöse Verschwörung aufdeckt, erlebt er eine gänzlich andere Art von Erotik – wir sprechen hier von Lederkorsett und Bikern, ihr versteht...



PHANTASMAGORIA 2

■ Im zweiten Teil weht ein Hauch von Erotik durch die Handlung. Homo- und bisexuelle Figuren werden (bereits anno 1996) einfühlsam und respektvoll beschrieben – ein Verdienst von Autorin Lorelei Shannon.

» [Atari ST] Larry ist fassungslos:
Seine Frau und sein Job sind weg.

► Freizügigkeit, die in den 70ern viel Lebensfreude gebracht hatte, war plötzlich lebensgefährlich. Vor diesem Hintergrund habe ich das Spiel entwickelt – und daher hat es auch eine ganz andere Grundgesinnung als *Softporn*. Außerdem wusste ich gar nicht, wie ich ein witziges Spiel überhaupt angehen sollte – davon gab es damals nämlich fast nichts, einmal abgesehen von *Leather Goddesses of Phobos* vielleicht. Alles andere spielte entweder im Mittelalter oder im Weltraum.“

Larry war die Idealbesetzung als komischer Held. „Ich fragte mich, wie ich aus so einem schmierigen Typen einen Helden machen sollte. Die Lösung war, ihn zu einem Antihelden zu machen und ihn mit Spott zu übergießen. Immer wenn er etwas Dämliches tat, trat ich als Erzähler hervor, machte mich darüber lustig und beleidigte auch gleich noch den Spieler – so etwas hatte es davor noch nie gegeben. Normalerweise war immer alles edelmütig und heldenhaft, doch ich gab dem Spieler ein schlechtes Gefühl dabei, das Spiel gekauft zu haben! Ich wusste noch nicht so genau, was ich da eigentlich tat.“

Als begabter Musiker hatte Al schon zuvor Musik für Spiele geschrieben, fand aber die allgegenwärtigen Techno-Tracks der 1990er zu einseitig. Er berichtet von der Musik zum ersten Teil: „Ich versuchte, einen Song zu machen, der altmodisch und exzentrisch klang, denn so war auch Larry selbst.“ Die Musik ist ein Highlight der Reihe, etwa das launische Titellied zu *Larry 3* von Mike Dana oder der Soundtrack des fünften Teils vom Hollywood-Komponisten Craig Safan, der dem Spiel seine anrühende Verve verleiht.

Auch wenn Larry etliche Sexkapaden erlebt: Im Grunde ist er doch immer auf der Suche nach der perfekten Partnerin. Dies resultierte vermutlich auch aus der Lebenserfahrung von Al, der 15 bis 20 Jahre älter war als die meisten anderen Mitarbeiter bei Sierra. Wäre das Spiel einem jüngeren Kollegen anvertraut worden,



hätten wir vielleicht stattdessen ein *Sex Quest* bekommen.

Ein Element der Serie wirkt auch heute noch modern: die starken weiblichen Charaktere, allen voran Patti als spielbare Figur in *Larry 3* und 5. „Ich weiß noch, wie ich auf einer Messe einer Dame vorgestellt wurde: ‚Das ist Al Lowe – er hat *Leisure Suit Larry* geschrieben.‘ Die Antwort war: ‚Oh, was für ein fürchterliches Spiel!‘ Doch dann ergriff eine andere Dame für mich Partei: ‚Warte mal, hast du es überhaupt gespielt?‘ Ich wurde von Frauen in Schutz genommen, welche seltsame Wendung!“

Nun kommt Al in Fahrt: „Der erotischste Teil war immer die Schachtel. Sie sah nach heißem Inhalt aus, in Wirklichkeit war der aber ziemlich brav.“ Auch Larrys Grafikerin Karin Nestor springt Al bei: „Ich wurde mit Atari groß und fand gerade die Anrühigkeit ziemlich reizvoll.“ Sie erinnert sich an ihre Zusammenarbeit mit dem Entwickler: „Al war toll. Der witzigste Kollege überhaupt! Alles war urkomisch mit ihm und er konnte mit seinen Kommentaren immer die Stimmung heben. So wurden die Meetings viel erträglicher.“

Im Jahr 1991 wurde der erste Teil von *Larry* in VGA überarbeitet – ein kurzlebiger Trend bei Sierra, wie Al rekapituliert: „Ken hatte die Idee und wir erneuerten *King's Quest 1*, *Space Quest 1* und *Larry 1*, bis wir herausfanden, dass sich die Leute weniger für die Anzahl der Farben interessierten, sondern mehr für die Story und die Rätsel. Die Spiele verkauften sich ganz gut, aber sie waren genauso teuer, als wenn wir gleich einen neuen Teil gemacht hätten.“

Nun ist die Zeit für Klartext gekommen. Was ist mit den angeblich „verloren gegangenen“ Disketten von *Larry 4* und den Plänen für Multiplayer? Die Legenden um den vierten Teil ranken so dicht, dass die Abandonware-Seite *Abandonia* als Aprilscherz 2009 gar behauptete, die Disketten in ihrem Besitz zu haben. Die Wahrheit ist viel simpler, aber auch lustiger. Nachdem Larry am Ende des dritten Teils ►

» Der erotischste Teil war immer die Schachtel. «

AL LOWE

» [PC] Ein Porno-Imperium in der Stadt der Engel – Ironie pur.



» [Amiga] Ein echter Gigolo gibt niemals auf!



» [PC] Heute scheint Larrys Glückstag zu sein ...

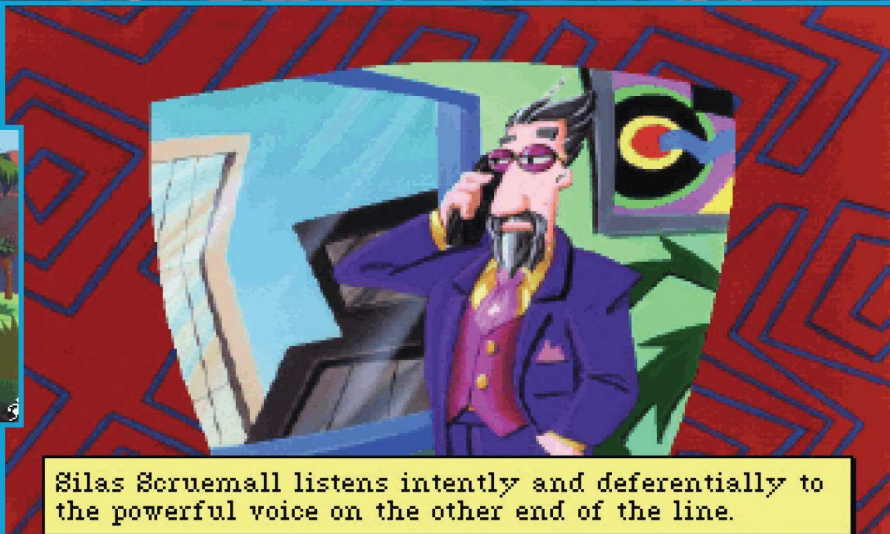
» [PC] In *Larry 5* dürft ihr abwechselnd auch als Patti spielen.



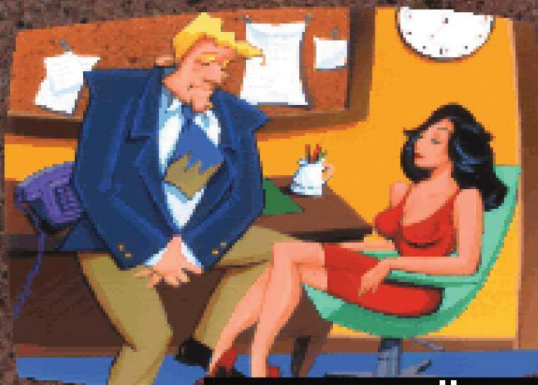
LARRY GESTOPPT

Nicht jeder *Larry*-Titel kam auf den Markt ...

Leisure Suit Larry 4: The Missing Floppies ist natürlich ein Gag, kein unveröffentlichtes Spiel. Doch für das siebte Spiel (= Teil 8) mit dem Arbeitstitel *Lust in Space* respektive *Explores Uranus* wurde die Produktion 1998 aus finanziellen Gründen gestoppt. Al roch den Braten und verließ Sierra am 22. Februar 1999. Der geplante Titel war bereits in *Larry 7: Yacht nach Liebe* erwähnt worden und wurde von Al und seinem Mitautor Josh Mandel bis 2013 nie ganz aufgegeben. Für das N-Gage von Nokia sollte *Leisure Suit Larry: Pocket Party* erscheinen, ein Spiel, in dem Larry das Herz einer Cheerleaderin gewinnen sollte und dabei die Demütigungen ihres Freundes, einer Sportskanone, ertragen musste. Auch 2005 war ein gutes Jahr für unveröffentlichte *Larry*-Titel, denn es war *Leisure Suit Larry: Cocoa Butter* geplant, ein Nachfolger zum mäßig erfolgreichen *Magna Cum Laude* aus dem Vorjahr.



Silas Scruemall listens intently and deferentially to the powerful voice on the other end of the line.

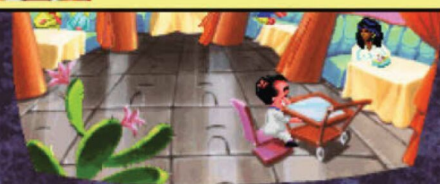


You

"First class, of course?"

Michelle Milken

"Yes, and dining isn't the only thing I don't enjoy doing alone!" she responds with a smile.



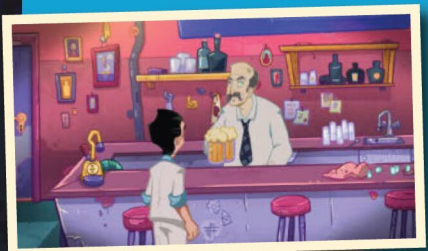
» [PC] Michelle weiß, was sie will – und Larry will es ihr geben.

LARRY WIEDER- BELEBT

Ein echter Frauenheld steht
immer auf ...

Bei der Frage nach den *Larry*-Titeln, an denen er selbst nicht mitgewirkt hat, wird Al ungewohnt diplomatisch. „Ich bin stolz auf meine Arbeit. Wie klingt das?“ sagt er regungslos, bevor er in brüllendes Gelächter verfällt. Die beiden Titel von Vivendi, *Magna Cum Laude* von 2007 und *Box Office Bust* von 2009 blieben, gelinde gesagt, hinter den Erwartungen zurück. „Das erste war schon mies, das zweite richtig grottig, auf vielen Seiten das schlechteste Spiel des Jahres. Der beste Spruch, den ich dazu gehört habe, war: „Diese beiden Spiele sind wie ein Video, das dir der Entführer deines Kindes schickt. Auf der einen Seite ist es schön, dass es noch lebt, aber du fragst dich nur: Was haben die ihm angetan?“

Mit den beiden deutschen Entwicklungen *Wet Dreams Don't Dry* und *Wet Dreams Dry Twice* (beide bei Assemble Entertainment erschienen) ist Al schon deutlich zufriedener. „Die Leute von Crazy Bunch sind viel eher an dem dran, was Larry meiner Meinung nach sein sollte. Dennoch hat sich die Welt 35 Jahre lang weitergedreht, und vieles würde ich heute so nicht mehr in meine Spiele einbauen. Darüber hatten wir vor zehn Jahren für *Larry Reloaded* diskutiert, aber er ist und bleibt einfach ein Typ aus den 80ern.“



» [PC] Char liebt ihre Schlamm-bäder, aber liebt sie auch Larry?



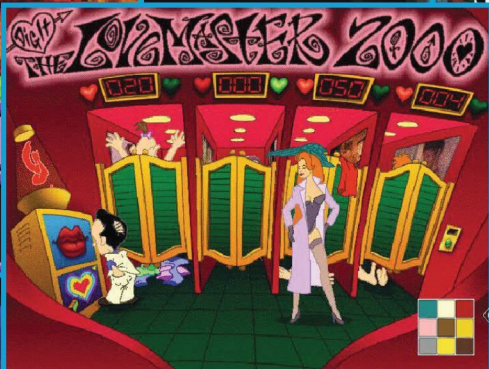
» Ich fand gerade
die Anrührigkeit
ziemlich reizvoll«

KARIN NESTOR



» [PC] Im Fitnesscenter geratet
ihr richtig ins Schwitzen!





» [PC] Beim neuen Dialogsystem von *Larry 7* könnt ihr zwischen den Themen wählen.



► Patti geheiratet und eine glanzvolle Karriere als Spielentwickler eingeschlagen hatte, wusste Al nicht so recht, wie es weitergehen sollte.

„Ich hatte noch nie von einer Reihe gehört, die mehr als drei Teile hatte, zumindest nicht im Filmbereich.“ (Ruhig bleiben, liebe Trekkies!) „Daher bemühte ich mich am Ende des Spiels sehr, alle losen Fäden zusammenzufügen und einen Haken dranzumachen. Leider verkaufte sich der Titel wie verrückt und der Vertrieb fragte mich: ‚Wann erscheint der nächste?‘ Darauf ich: ‚Habt ihr es nicht gespielt? Es ist zu Ende, es gibt keinen nächsten Teil.‘ Sie überzeugten mich allerdings, dass ich mich irrte und es einen Markt dafür gab.“

Die Eingebung zur Geschichte kam Al durch eine Unterhaltung mit einer Kollegin auf dem Flur. „Sie sagte: ‚Woran arbeitest du gerade? *Larry 4*?‘ Und ich: ‚Nein, *Larry 5*, natür-

lich arbeite ich an *Larry 5* – Moment mal...‘ Und es war tatsächlich diese klugscheißerische Antwort, durch die ich ins Grübeln geriet. Ken wollte immer Dinge tun, die noch nie jemand getan hatte – und niemand hatte je einen Serienteil einfach übersprungen. So konnte ich mich aus der Zwickmühle retten, in der ich mit der Handlung steckte“, sagt er lachend.

Hätte Al die Gelegenheit dazu, würde er nachträglich etwas an der Serie ändern? „Mit der Geschichte bin ich recht zufrieden, nur mit meinen Qualitäten als Entwickler nicht, es gab da schon viele Fehlerchen und schwache Rätsel. Als wir *Larry 1* zum dritten Mal gemacht haben (2013 mit dem Studio N-Fusion Interactive), haben wir alle Fehler behoben und sogar viele neue Rätsel eingebaut, dazu eine neue Frau und ungefähr 5.000 neue Zeilen Dialog. Die meisten davon waren ziemlich komisch! Josh Mandel hat den meisten Text verfasst – er war mal Comedian und ist ein humorvoller Autor.“

Hätte Al Larrys Erfolg vorhergesehen, hätte er bessere Konditionen mit Sierra ausgehandelt – zumindest beteuert er das lachend.

„Wir haben sämtliche Rechte an Sierra abgetreten. Solange Ken Williams das Sagen hatte, war das auch kein Problem.“ Dies änderte sich jedoch schnell. Sierra wurde von CUC übernommen, und kurz darauf wurde CUC in einen Bilanzfälschungsskandal verwickelt. 1998 verließen sowohl Ken als auch Roberta Williams die von ihnen gegründete Firma.

Al erinnert sich an den schleichenden Tod von Sierra. „Kennt ihr diese Weltkriegsfilme, bei denen ein Flügel eines Flugzeugs angeschossen wird und es im Spiralfug zu Boden stürzt? So war es auch mit Sierra. Ken und Roberta waren der Flügel gewesen, und so gab es keine Rettung mehr. Es kamen neue Manager, die keine Ahnung von Software und von Spielen hatten. Es war eine traurige Zeit, vor allem für Ken und Roberta. Ich wünschte, ich hätte die Rechte zu den Geschichten und Figuren bei mir behalten, aber so ist es nun einmal.“

Rechtliche Fragen sind eine Sache, emotionale Bindung eine andere. Al hörte selten etwas von Larry-Fans, bis er seine E-Mail-Adresse auf seiner Webseite veröffentlichte und eine Flut hereinbrach. „Manchmal war mir einfach nicht klar, dass hinter jedem verkauften Spiel ein Mensch steckte, der Dutzende Stunden lang versuchte, unsere Rätsel zu lösen.“ Zum Abschluss hat er noch eine Anekdote samt Happy End: „Jemand schrieb mir: ‚Als ich das Spiel mit meiner Freundin spielte und sie darüber herzlich lachen konnte, da wusste ich, dass sie die Richtige ist. Ich habe sie geheiratet!‘“





Wing Commander: Privateer

OPEN SPACE



» PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS, INC.,
ORIGIN SYSTEMS, INC.

» ERSCHIENEN: 1993
» HARDWARE: MS-DOS
Von Michael Hengst

In den 90er Jahren hat Spieleentwickler Chris Roberts dank Publisher-Druck seine Software-Perlen noch fertiggestellt. Schon damals war die Liebe zum Weltall groß, und Roberts hat uns mit *Wing Commander* eines der wohl schönsten und vielfältigsten Science-Fiction-Universen aller Zeiten geschenkt. Und mit den Kilrathis eine der wohl interessantesten Alien-Arten dazu. Dass die Killer-Katzen aus den Tiefen des Weltalls nicht nur in der Hauptreihe ihr Unwesen treiben, sondern auch in Ablegern der Serie, ist also kein Wunder.



verschiedene Modelle – mit Vor- und Nachteilen. Die Orion beispielsweise hat dicke Schilde und kräftige Motoren, fliegt sich aber wie ein alter Bus. Die Centurion hat nur einen Mini-Frachtraum, aber gute Energiewaffen und ist wieselflink.

Entsprechend eurer Job-Wahl und Spielvorliebe könnt ihr verschiedenen Gilden beitreten, um Standardaufträge zu ergattern. Hauptmissionen bekommt ihr in der Regel in den lokalen Kneipen. Während Besuche auf Raumstationen oder Planeten als schöne und abwechslungsreiche Einzelbilder zu sehen sind, wird im Weltall wieder auf die bewährte 3D-Technik des Namensgebers gesetzt. Durch das mehr oder minder große Cockpit-Fenster (das sich von Raumschiff zu Raumschiff unterscheidet) sehen wir die nahe Umgebung sowie etwaige Gegner oder Freunde. Wir navigieren mit der Karte von Sektor zu Sektor und fliegen per Tastatur, Maus oder Flightstick.

So genial die Idee damals auch war (und eigentlich noch immer ist), zeigte sich, dass Origin *Privateer* ein bisschen mehr Feinschliff hätte gönnen können. So reichte es bei mir im November 1993 dann auch nur für ein „Gut“: *Privateer* wirkte leider nicht ganz so rund wie die Hauptserie. Die Story hatte mit der ein oder anderen Lücke zu kämpfen, und der Schwierigkeitsgrad wurde gegen Ende des Spiels heftig. Hier hätten eine narrative Politur und ein bisschen mehr Balancing sicher gutgetan.

Das Spiel hat zwar Spaß gemacht, aber die Erwartungshaltung war da wohl etwas zu groß. Aus heutiger Sicht leidet *Privateer*, wie die meisten anderen 3D-Spiele von vor 30 Jahren, unter der Last des technischen Fortschritts. Für das Spiel wurde damals ein MX-386er mit 33 MHz Taktfrequenz empfohlen – da rechnet meine Kaffeemaschine heute schneller. Von meinem PC ganz zu schweigen. Und optisch mag die 3D-Optik vor 30 Jahren der Kracher gewesen sein. Heute sind die pixeligen Effekte eher zu belächeln. Ich würde aber das Spiel rundermuert und per Unreal 5.1 auf den aktuellen Stand gebracht gerne noch einmal spielen wollen. Und selbst wenn erst dieser Artikel den zeitlichen Entwicklungsstart markieren würde: Ein Remake von *Privateer* wäre sicher schneller fertig als Roberts' *Star Citizen*... *

Überhaupt ist die grundsätzliche Idee, weitere Spiele in dem *Wing Commander*-Universum anzusiedeln, recht überzeugend. Es wirkt wie ein Geniestreich, die Action-Story des Vorbilds mit der Spieltiefe eines *Elite* zu verquirlen. Denn genau das haben die Macher von Origin damals gemacht: Heraus kam *Wing Commander: Privateer*. Man nahm die bekannte Backgroundstory vom interstellaren Katzenkrieg, verlegte den Schauplatz in einen entfernten Raumsektor, machte aus dem Protagonisten einen Weltraum-Händler und garnierte das Ganze mit frischer Technologie, uralten Artefakten, ei-

ner mysteriösen Alien-Kultur und klassischem, freiheitlichem *Elite*-Flair.

Wir kaufen und verkaufen mehr oder minder legale Waren, fliegen von einem Sternsystem zum nächsten, schlagen aus dem Handel Profit, ziehen als Space-Piraten durchs Universum oder folgen den Story-Fetzen um eine alte Alien-Kultur. Mit dem sauer verdienten Geld bauen wir unsere Rostlaube von Raumschiff weiter aus – mit frischen Waffen, mehr Stauraum, dickeren Motoren oder Schutzschirmen, oder wir gönnen uns gleich einen schnittigen neuen Raumer. Immerhin gibt es davon vier

STUDIO-PROFIL

The logo for GOG.com, featuring the letters 'gog' in a stylized, rounded font above the letters 'com' in a similar font, all enclosed within a thick black rounded rectangular border.

Dies ist die Geschichte eines kleinen Start-up-Unternehmens in Polen, das ein globales E-Commerce aufbaute, indem es alte Spiele lizenzierte oder kaufte, sie manchmal aufbesserte und online und dank DOS-Box-Voreinstellung problemlos spielbar wiederveröffentlichte. Wir wollten wissen, wie GOG Retro-Spiele für alte und neue Fans bewahrt – und dabei gutes Geld verdient.



» Marcin Paczynski ist Senior Business Developer bei GOG.com.



» Maciej Golebiewski ist Vice President bei GOG.com.

Im postkommunistischen Polen der späten 80er – und das ging bis in die frühen 2000er Jahre so – war es nicht einfach, originalverpackte Computerspiele zu kaufen, und billig war es schon gar nicht. „Das Hauptproblem mit Computern und Software war damals, dass sie sehr, sehr teuer waren“, erklärt uns Marcin Paczynski, Senior Business Developer bei GOG.com. „Normalerweise musste man etwa 30 Prozent seines Monatsgehalts für den Kauf eines einzigen Originalspiels ausgeben, also wurde das Problem durch Softwarepiraterie umgangen.“

Auf kleinen Flohmärkten wurden Raubkopien auf Kassetten, Disketten und später auf CD-ROMs verkauft, und viele junge Polen waren sich nicht einmal bewusst, dass es sich um Raubkopien handelte, da sie nur selten ein verpacktes Exemplar zu Gesicht bekamen. „Ich kann mich noch gut an das erste Spiel erinnern, das ich gekauft habe. Das Spiel steckte in einer kleinen Plastiktüte, die innen nass war. Am Ende ist mir die CD in meinem Laufwerk zersprungen, das machte eine Heidenarbeit“, lacht Maciej Golebiewski, Vice President für Publishing und Monetarisierung bei GOG.com.

Anfang der 90er wollte der Hochschulabsolvent Marcin Iwinski dem Software-Vertrieb in seinem Heimatland zu mehr Legitimität verhelfen. Zu diesem Zweck gründete er zusammen mit seinem langjährigen Schulfreund Michał Kiciński das Unternehmen CD Projekt. Es gelang ihnen, den US-Verlag Interplay davon zu überzeugen, dass sie das Rollenspiel *Baldur's Gate* nicht nur offiziell in Polen veröffentlichen, sondern auch ein Reverse-Engineering des Spiels vornehmen durften, um lokalisierte polnische Texte einzubauen. Sie engagierten sogar bekannte polnische Schauspieler für neue Sprachaufnahmen.

Die offizielle Version kostete 50 Prozent mehr als die Raubkopie auf dem Flohmarkt, aber der Käufer erhielt nicht nur ein Spiel auf fünf hochwertigen CDs, sondern auch eine schön gestaltete Verpackung und alle zusätz-



» [PC] *Star Wars*-Lizenzen (hier: *Republic Commando*) waren ein großer Erfolg für das Unternehmen.



» [PC] Auf GOG.com findet ihr Baldur's Gate komplett in polnischer Sprache.



»Man musste etwa 30 Prozent seines Monatsgehalts für den Kauf eines Originalspiels ausgeben.«

MARCIN PACZYNSKI

lichen Inhalte, wie Karten oder Handbücher. So eine Ausstattung war für die polnischen Spieler völlig neu.

Die Pionierleistung von CD Projekt ist kaum zu überschätzen: Die Situation in Polen war so schwierig, dass schon der Versand dieser Exemplare und ihr Transport zu den zahlenden Kunden ein Problem darstellte. „In den frühen 2000ern gab es bei uns noch keinen starken Einzelhandel oder Vertrieb von Computerspielen“, erklärt Maciej. Die Tatsache, dass CD Projekt die vertraglich festgelegten Minimalziele für Baldur's Gate nicht nur erreichte, sondern sogar übertraf, bewies, dass es einen großen Markt gab.

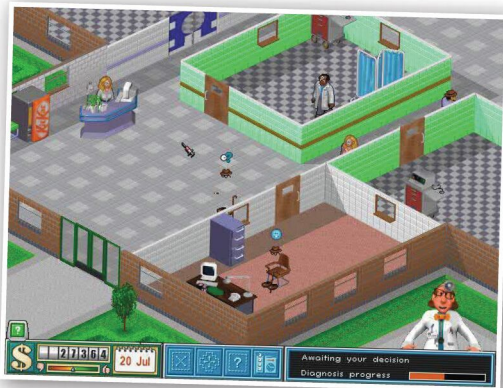
Nach diesem Auftakterfolg entstand der Wunsch, Spiele auch eigenständig zu entwickeln. Der Kauf der Witcher-Lizenz, die auf den beliebten Fantasy-Romanen des polnischen Autors Andrzej Sapkowski basiert, führte zur Gründung von CD Projekt Red als Entwicklungsstudio.

The Witcher kam 2007 für den PC auf den Markt, und es war schnell klar, dass die Zukunft von CD Projekt in der Entwicklung von Spielen und nicht nur in deren Vertrieb lag. Das gab Michał Kiciński das Selbstvertrauen, ein Tochterunternehmen zu gründen, das sich auf ein DRM-freies, digitales Vertriebsmodell für klassische PC-Spiele konzentrieren sollte. Das Konzept sollte einfach bleiben, die Spiele für den Kunden günstig sein. „Der Erfolg des ersten Witcher-Spiels hat uns dabei sehr geholfen, da man unseren Namen mit einem neuen Hit in Verbindung brachte“, sagt Marcin Paczyński. „Es standen uns mehr Türen offen als zuvor.“

Langsam wurde der Softwarevertrieb in Osteuropa reifer und komplexer, und immer mehr westliche Unternehmen stiegen ein. Einen legalen digitalen Vertrieb gab es jedoch praktisch nur mit Steam, und das war damals noch nicht die Vertriebs- und Veröffentlichungsplattform für Hunderttausende Spiele, darunter zahllose Klassiker, wie heute.

Damals waren alte PC-Spiele online fast ausschließlich illegal erhältlich. Um diese gehackten Spiele zum Laufen zu bringen, bedurfte es einiges an Fachwissen, das viele Leute zu dieser Zeit nicht hatten. Wenn das neue Unternehmen erfolgreich sein sollte, musste es zunächst die Rechte am geistigen Eigentum erwerben und etliche technische und personelle Fragen klären.

„Zu dieser Zeit ging es langsam damit los, dass alte DOS-Spiele nicht mehr auf den modernen Computern funktionierten“, erinnert sich Maciej. „CD Projekt hatte bereits Erfahrung im Einzelhandel mit sogenannten Extra Classics, dabei handelte es sich



DIE SCHLÜSSELFIGUREN VON GOOD OLD GAMES

MARCIN IWINSKI

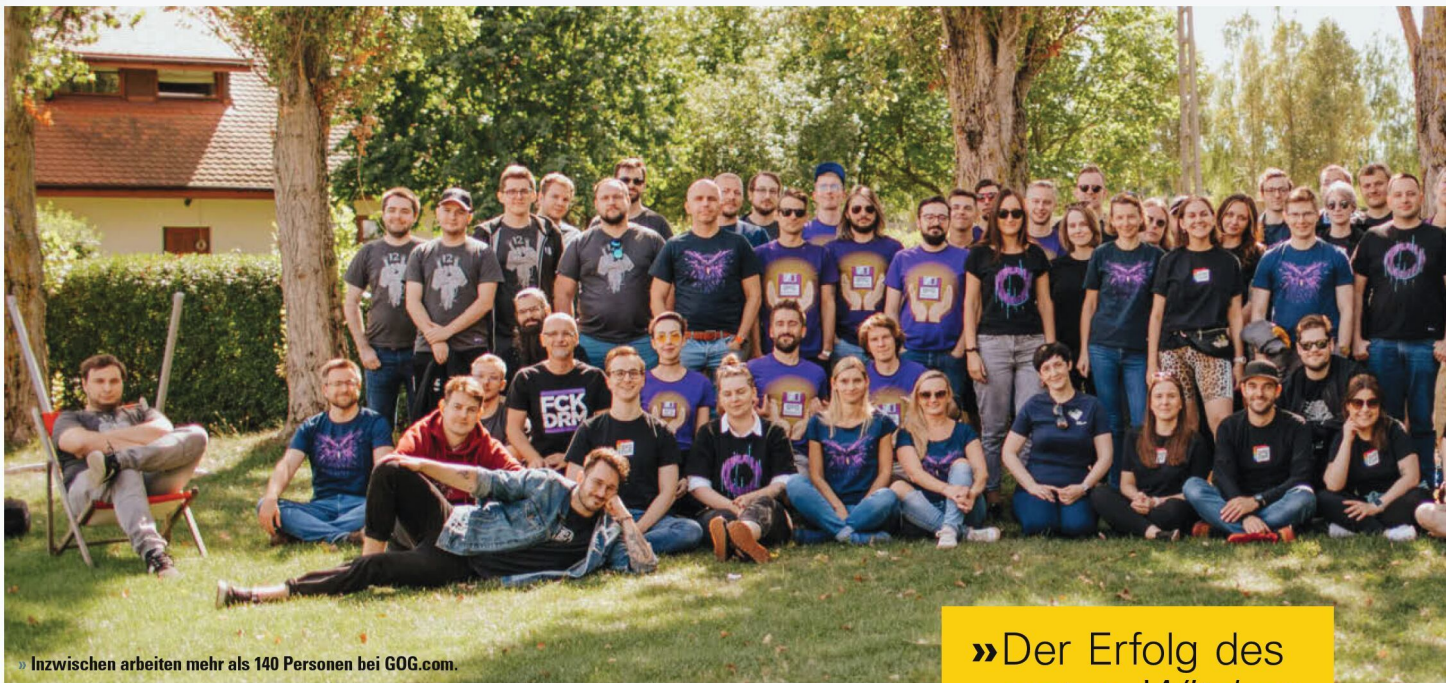
■ Marcin ist seit seiner Schulzeit, als er auf einem Amiga und einem PC spielte, ein begeisterter Gamer. Aus seiner Freundschaft mit Michał Kiciński entstand die Gründung von GOG.com. Marcins Vision war immer klar: Den Spielern ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis und das bestmögliche Erlebnis zu bieten, ohne aufdringliches DRM. Marcin ist derzeit Co-CEO bei CD Projekt, der Muttergesellschaft von GOG.com.

MICHAŁ KICIŃSKI

■ Michał wollte mit seiner digitalen Vertriebsplattform GOG.com eine Möglichkeit bieten, alte Spiele über eine moderne Umgebung zu verkaufen, da physische Kopien immer weniger Platz in den Regalen des Einzelhandels finden. Er wollte den Spielern, mit denen er aufgewachsen war, neues Leben einhauchen. Michał ist Mitbegründer von CD Projekt und verfolgt verschiedene Geschäftsinteressen.

PIOTR KARWOWSKI

■ Piotr arbeitete als Webentwickler für Marcins und Michals Firma CD Projekt. Im März 2007 bekam er die Aufgabe, GOG.com zu entwickeln. Er war der ideale Kandidat für diese Aufgabe und ist heute weiterhin Co-Manager des Unternehmens und Mitglied des Vorstands von CD Projekt.



» Inzwischen arbeiten mehr als 140 Personen bei GOG.com.

► um ältere Spiele, die wir so aktualisiert hatten, dass sie auf modernen Systemen liefen. Diese Spiele verkauften sich sehr gut, sodass wir von einem großen Marktbedarf ausgehen konnten.“

Der nächste logische Schritt bestand darin, klassische PC-Spiele auch digital und ohne Digitale Rechteverwaltung (DRM) zu vertreiben. Aus diesem Gedanken entstand 2008 das Unternehmen Good Old Games. Die Entfernung des Kopierschutzes war einer der Eckpfeiler des Geschäftsmodells, da die Spiele den Kunden keine Probleme bereiten sollten. „In Wahrheit funktionierte DRM nicht, weil die Raubkopierer es ohnehin umgingen. Die Einzigen, die Probleme mit Kopierschutz hatten, waren die zahlenden Kunden. Das war für uns nicht akzeptabel, da die Gamer das bestmögliche Spielerlebnis bekommen sollten“, führt Marcin aus.

„Natürlich haben die Entwickler ein Interesse daran, dass die Kunden eine legale Version ihres Spiels nachweisen können. Es kann

aber nicht sein, dass man den Käufern dafür so viele Beschränkungen oder Eingriffe in ihr System zumutet, dass es zu Ärgernissen führt.“

Der Aufbau einer digitalen Software-Vertriebsplattform war eine sehr komplexe Aufgabe. Good Old Games beschritt den Weg allein, es gab niemanden, mit dem man hinsichtlich der nötigen Infrastruktur zusammenarbeiten konnte. Piotr Karwowski wurde mit der Aufgabe betraut, das Projekt auf den Weg zu bringen. „Die Gruppe war sehr leidenschaftlich und motiviert. Sie hatten ein kleines Büro in Warschau, in dem sie ein Jahr lang saßen und alleine die Plattform entwickelten“, erzählt uns Maciej.

„Das anfängliche System war zwar einfach, aber mehr als genug für das, was die Community zu dieser Zeit benötigte. Jetzt, mit der GOG-Galaxy-App, haben wir deutlich mehr Möglichkeiten. Wir können darüber Spiele automatisch aktualisieren, Cloud-Speicherstände anbieten, haben verschiedene Achievements und so weiter. Es ist inzwischen ein riesiges Unterfangen, aber unser Team hat die Plattform hervorragend im Griff.“

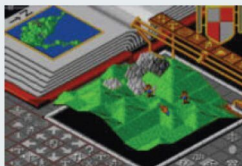
»Der Erfolg des ersten *Witcher*-Spiels hat uns dabei sehr geholfen.«

MARCIN PACZYNSKI

Die erste Version der digitalen Vertriebsplattform zum Laufen zu bringen war zwar ein großer Erfolg, aber dennoch nur die erste Etappe. Bevor Good Old Games starten konnte, galt es noch zwei große Hürden zu überwinden. Die erste bestand darin, einige Lizenzinhaber zu finden, die bereit waren, mit dem neuen Unternehmen den Schritt ins Ungewisse zu wagen. Oleg Klapovskiy, Senior VP für Business Development and Operations bei GOG.com, nahm die Herausforderung an, die Verleger davon zu überzeugen, dass das Geschäftsmodell funktionieren könnte.

„Unsere Zusammenarbeit mit Interplay war sicherlich hilfreich, aber wir mussten sehr

SPIELE ZUM ENTDECKEN



POPULOUS
PC, MAC 1989

■ Die beliebteste Simulation von Peter Molyneux war von Lego-Bausteinen inspiriert.



SPELLCASTING 101
PC, MAC, LINUX 1990

■ In diesem Text-Adventure klickt ihr euch durch eine Schule für Magier.



ULTIMA UNDERWORLD – THE STYIGIAN ABYSS
PC, MAC 1992

■ Ein frühes Beispiel einer 3D-Fantasywelt innerhalb des *Ultima*-Universums.



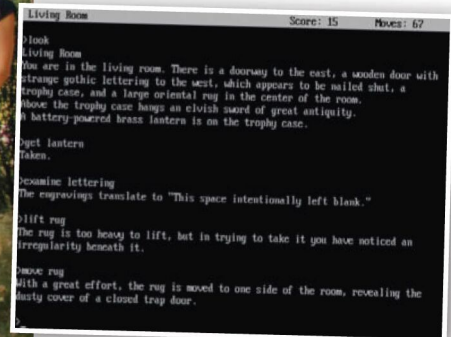
STAR TREK: JUDGMENT RITES
PC, MAC, LINUX 1993

■ Dieses Point-and-Click-Adventure wurde durch die Originalschauspieler vertont.



WING COMMANDER III: HEART OF THE TIGER
PC, MAC 1994

■ Hier könnt ihr Mark Hamill in vielen FMV-Sequenzen bewundern.



» [PC] Auf GOG.com findet ihr jedes Genre, auch klassische Text-Adventures wie Zork.

genau beschreiben, was wir vorhatten, und erklären, welchen Mehrwert wir den Spielern bieten wollten“, sagt Maciej. „Niemand wollte der Erste sein, der auf DRM verzichtet. Es benötigte viel Überzeugungsarbeit, um da hinzukommen, wo wir heute stehen.“

Neben dieser Überzeugungsarbeit stellten die rechtlichen Gegebenheiten die zweite Hürde dar. „Inzwischen können wir rechtlich sehr gut feststellen, wer denn tatsächlicher Inhaber einer Marke ist“, erklärt uns Marcin Paczynski. „Während heutzutage alles rechtlich bis in das kleinste Detail geregelt ist, haben wir bei älteren Spielen oftmals ein Problem. Wenn die Rechte auf verschiedene Personen aufgeteilt sind, mündliche Vereinbarungen getroffen wurden oder wenn jemand verstorben ist und die Rechte vererbt wurden, kann es schnell komplex werden.“

Um ein Spiel rechtssicher veröffentlichen zu können, müssen drei Grundvoraussetzungen erfüllt sein. „Der Berechtigte muss die Marke besitzen oder eine aktive Lizenz halten. Weiterhin muss das Eigentum alles umfassen, was im Spiel enthalten ist, also den Code, ►

» [PC] Wenn ihr euch noch einmal richtig gruseln wollt, können wir euch *Aliens vs Predator* empfehlen.



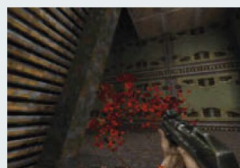
WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT PC, 1995

■ In den ersten beiden *Warhammer*-Strategiespielen plant ihr gigantische Schlachten.



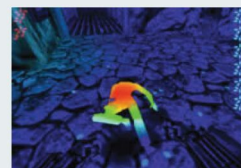
LOST EDEN PC, LINUX 1995

■ Das Adventure von Cryo Interactive lässt euch mit Dinosauriern sprechen.



QUAKE II PC, 1997

■ *Quake II* baute auf dem Klassiker auf und bleibt bis heute ein toller, pfeilschneller Shooter.



ALIENS VERSUS PREDATOR PC, 1999

■ Bis zu Creative Assemblys *Alien Isolation* war *AVP* wohl das beste Alien-Spiel.



STAR WARS: EMPIRE AT WAR PC, 2006

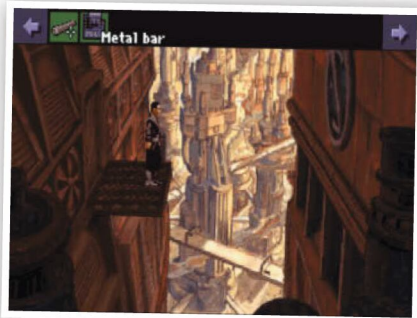
■ Eines der wenigen RTS-Spiele im *Star Wars*-Universum.



» [PC] Mit *Star Trek* findet ihr eine weitere hochklassige Lizenz in der GOG.com Bibliothek.



» [PC] Wenn ihr gerne in der Luft unterwegs seid, schaut euch doch einmal *F117-A* etwas genauer an.



» [PC] Ab und an bietet GOG.com auch Gratis-Downloads an, wie beispielsweise *Beneath a Steel Sky*.



» [PC] Manchmal werden inoffizielle Add-ons inkludiert, wie die inoffizielle Erweiterung *Hellfire* für *Diablo*.

► die Builds, die Musik, die Grafiken und so weiter. Drittens muss der Berechtigte die weltweiten Vertriebsrechte besitzen. Doch je älter die Spiele sind, desto schwieriger wird dieser Punkt, weil sich damals noch niemand darüber Gedanken gemacht hat.

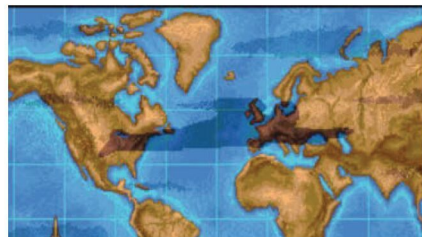
Der Nachweis von geistigem Eigentum kann Jahre dauern, wie Marcin ausführt: „Es gibt einige großartige Titel, die wir noch nicht veröffentlicht haben. Wenn ihr euch die Wunschliste der Community auf der Website ansieht und ein Spiel mehr als 300 Stimmen hat, könnt ihr sicher sein, dass wir diesem Titel nachgegangen sind.“

Er fährt fort: „Wenn wir recherchieren, kontaktieren wir diejenigen, von denen wir glauben, dass sie die Rechte für einige oder alle Elemente haben, aber es liegt an diesen Leuten oder Firmen, unsere Anfragen zu bestätigen. Manchmal sind die Rechte weit verteilt, oder die Ergebnisse nicht eindeutig.“

Wenn ein Unternehmen zwar glaubt, die Rechte zu besitzen, aber keine schlüssigen Unterlagen vorlegen kann, muss eine Entscheidung getroffen werden. „*Diablo Hellfire* ist ein gutes Beispiel“, wirft Maciej ein und spricht damit das inoffizielle Add-on für *Diablo* an. „Das war ein sehr kompliziertes Verfahren. *Legacy of Kain* ist ein anderes Beispiel. Wir waren bereit, es um 15 Uhr zu veröffentlichen, und um 14 Uhr bekamen wir eine E-Mail. Darin stand, dass intern noch etwas rechtlich abgeklärt werden müsse. Etwa acht Jahre später haben wir es dann endlich geschafft, das Spiel auf unserer Plattform anzubieten.“

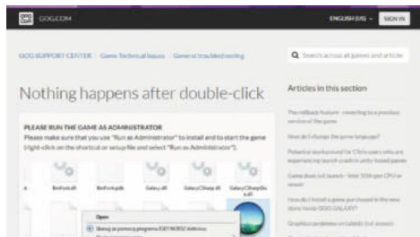
Heutzutage ist Good Old Games unter dem Namen GOG.com bekannt, da das Unternehmen nicht mehr nur die guten, alten Spiele anbietet, sondern auch neuere Indie-Spiele und auch etliche AAA-Neuerscheinungen.

DIE ECKPFEILER VON GOG.COM



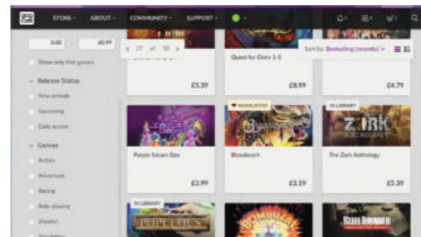
DRM-FREI

■ Code-Räder, Schlüsselwörter und andere Schutzmechanismen: Teil des Kampfes der Hersteller gegen Software-Piraterie – keiner hat Hacker besiegt, und GOG.com besteht auf den Verzicht von DRM, außer in den seltenen Fällen, in denen es Teil des Gameplays ist.



TECHNISCHER SUPPORT

■ Es wird sehr viel Aufwand betrieben, damit die Spiele funktionieren, wenn ihr sie bei GOG.com kauft. Falls ihr jedoch Probleme habt, einen Titel zum Laufen zu bringen, findet ihr immer Hilfe in Form von offiziellem technischem Support oder der Online-Community.



GROSSE AUSWAHL

■ GOG.com wurde im Jahr 2008 gegründet. Vierzehn Jahre später bietet die Plattform eine Auswahl von über 1.400 klassischen Spielen sämtlicher Genres. Inzwischen findet ihr auch neue Indie- und AAA-Titel.



» [PC] Gemeinsam mit Indy seid ihr auf der Suche nach der Kaisergruft.

»Sobald ein Spiel für jemanden wichtig ist, kann schon das es wert sein, es zu erhalten.«

MACIEJ GOŁĘBIEWSKI

Die Preisgestaltung ist ebenfalls ein wichtiger Faktor für die Erfolgsgeschichte von GOG.com. Das ganze Jahr über gibt es Sonderangebote, die sich nach Genres, Entwicklern, Verlagen oder bestimmten Spieleserien richten. Und das Mantra des Unternehmens bleibt dasselbe. „Ihr kauft es, installiert es und das Spiel funktioniert“, so Marcin weiter. „Darüber hinaus erhaltet ihr digital die Handbücher und alles andere, was für das Spiel verfügbar ist. Jedes Spiel ist also sozusagen eine Collector's Edition.“

Tatsächlich geht es bei der Philosophie von GOG.com oft um die Sammler. Wie ihr vermutlich selbst wisst, macht das Sammeln

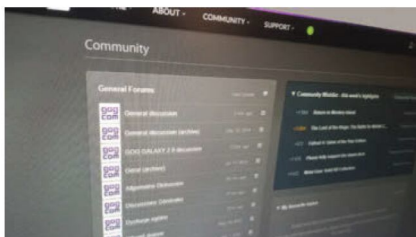


» [PC] Einer der absoluten Bestseller ist Bullfrogs Dungeon Keeper 2.

von Spielen oftmals genauso viel Spaß wie das Zocken nach Feierabend. Es ist ein Persönlichkeitsprofil, das auf viele der Kunden von GOG.com passt, ein Begriff übrigens, der von GOG.com nicht selbst verwendet wird. Dort seid ihr keine Kunden oder Verbraucher, sondern Gamer.

„Ihr bekommt technischen Support, wenn ein Spiel nicht läuft, und werdet Teil unserer Online-Community. Dort können wir euch mit Problemen helfen, aber ihr helft auch uns dabei, unsere Spiele auf bestmögliche Art zu veröffentlichen“, beschreibt Marcin die Philosophie. Dieses Feedback gilt natürlich nicht nur für Spiele, sondern auch für die Galaxy App, die es euch unter anderem ermöglicht, Spielstände in einer Cloud zu speichern.

Schließlich fasst Maciej seine Unternehmenskultur so zusammen: „Es gibt viele Spieler, die ein absolutes Lieblingsspiel haben und dieses Spiel für immer konservieren wollen. Wir von GOG.com sehen Videospielklassiker als Kulturgut. Sobald ein Spiel für jemanden wichtig ist, kann schon das es wert sein, es zu erhalten. Natürlich betreiben wir ein Unternehmen, aber mir bereitet es große Freude, wenn wir unsere Gamer etwas glücklicher machen können.“ *

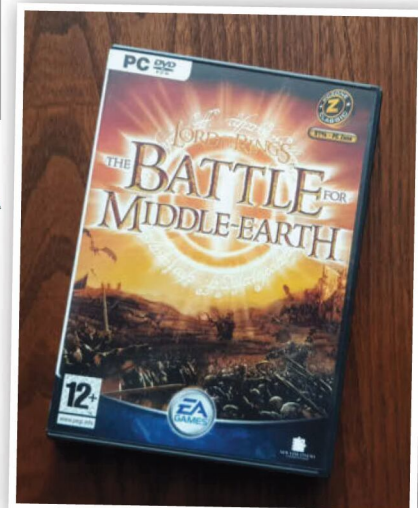
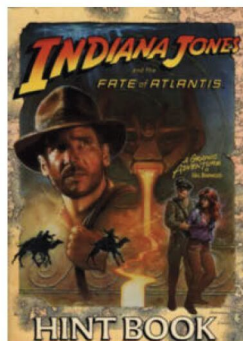


GEMEINSCHAFTSSINN

■ Die Unterstützung von anderen Spielern und die Zusammenarbeit mit der Community helfen dabei, das Erlebnis so gut wie möglich zu gestalten. Neue Veröffentlichungen von alten Spielen werden durch die Online-Wunschliste der Community vorangetrieben.

EXTRAS

■ Ihr erhaltet nicht nur ein (altes) Spiel, das auf einem modernen Betriebssystem funktioniert, sondern auch die Handbücher, Poster, Karten, Leitfäden, Hinweise und andere Extras, die ursprünglich in der Schachtel enthalten waren – wenngleich natürlich nur digital.



» Rechtlich schwierig, dennoch ein großer Wunsch der Community: eine Wiederveröffentlichung von EAs Die Schlacht um Mittelerte.

Unsere liebsten...

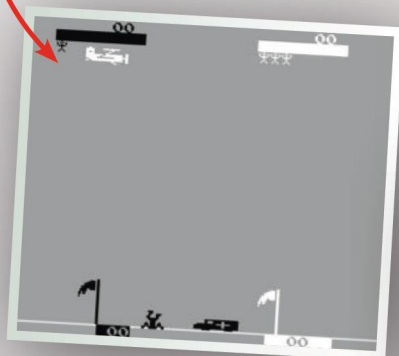
VIDEOGAME DEATHS

In Spielen tritt der Tod meist plötzlich in unerwarteter Weise ein. Hier sind unsere liebsten „dümsten Tode“.

FALLSCHIRM-FEHLFUNKTION

SKY DIVER

■ Nach dem Sprung aus dem Flugzeug ungebremst auf den Boden zu prallen ist ein unschöner Tod. Darüber täuschen die vermeintlich lustigen Beinbewegungen in der Schwarz-Weiß-Veröffentlichung von Atari nicht hinweg. Auch der bestellte Krankenwagen macht niemandem etwas vor: Ohne Oberkörper sind das nur Todeszuckungen.



IN DIE TIEFE GEZOGEN

TURTLE BRIDGE

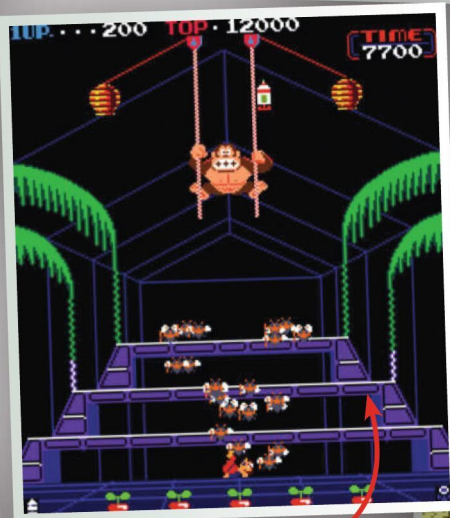
■ Nintendos Game&Watch-Serie geht nicht zimperlich mit den Spielern um. In Turtle Bridge haben die Schildkröten nichts mit dem netten Exemplar aus Findet Nemo zu tun: Sie tauchen gemeinerweise ab und lassen euch qualvoll ertrinken.



SIE IST ES NICHT WERT ...

DRAGON'S LAIR

■ Dieses Laserdisc-Spiel ist im Prinzip eine einzige lange Todessequenz: Beinahe sekundlich wird Dirk von Fledermäusen gefressen, in Gruben geworfen oder auf dem Elektrostuhl hingerichtet. Trotzdem warf man gerne Münzen nach, um weitere Tode zu sehen.



ZU TODE GESTOCHEN

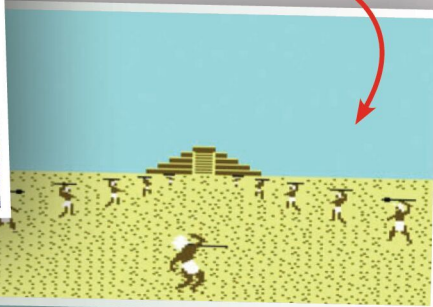
DONKEY KONG 3

■ Der kräftige Gorilla tötet auf vielfältige Art und Weise, im dritten Teil der Serie aber tut er es besonders bösartig: Wenn er euch mit einem Bienenkorb trifft, geht ihr zu Boden – danach sticht euch der in Raserei verfallene Schwarm zu Tode.

SPEER-FEUER

AZTEC CHALLENGE

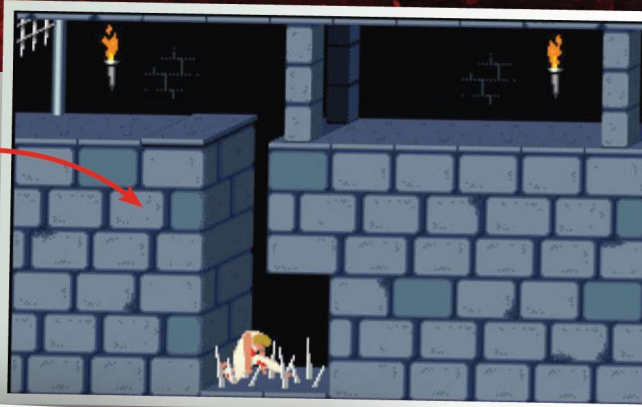
■ Bereits bei Forbidden Forest ließ Paul Norman den Protagonisten ständig sterben. In Aztec Challenge geht es brutal weiter: Gleich im ersten Abschnitt müsst ihr Dutzenden Speeren ausweichen, um die Pyramide zu erreichen. Später warten herabstürzende Steinquader oder Piranhas auf euch.



AUFGESPIESST

PRINCE OF PERSIA

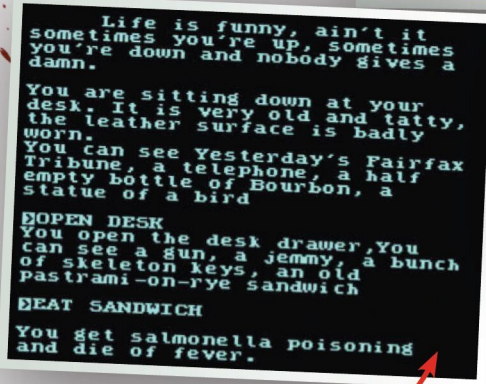
■ Speerfallen sind ein beliebtes Mittel für tödliche Unfälle in Videospielen. An eine spezielle erinnern wir uns besonders ungerne: Nach seinem Sturz bleibt der Prinz in einer aufrechten Position sitzen, was den Schluss zulässt, dass er an einer sehr unangenehmen Stelle aufgespießt wurde.



TÖDLICHER KUSS

MORTAL KOMBAT II

■ Kitanas Liebesbekundungen sind höllisch gefährlich und immer tödlich. Kaum hat sie ihren Gegner um den Finger gewickelt und ihm einen Kuss aufgedrückt, hebt sie keck die Fersen. Der Gegner aber platzt und verteilt seine Organe in der Kampfarena.



KILLER-SANDWICH

PLAY IT AGAIN, SAM

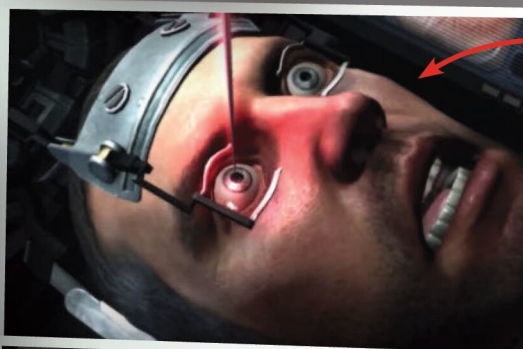
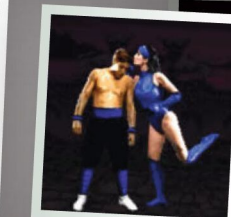
Text-Abenteuer waren Pioniere darin, den Spieler nebenbei zu meucheln. Mastertronic schaffte es 1986, uns nur zwei Züge nach Spielbeginn an einem Sandwich verenden zu lassen.



AUFZUG-UNFALL

INCREDIBLE CRISIS

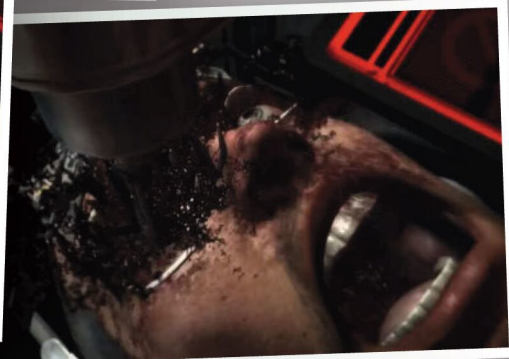
■ Alltagsgegenstände und -Situationen haben eine besondere Faszination, wenn es um den Tod geht. Nachdem er beinahe von einem Globus überrollt worden wäre, rettet sich dieser Charakter aus Incredible Crisis in einen Fahrstuhl – der mit ihm zusammen in die Tiefe stürzt.



BESSER ZU FIELMANN

DEAD SPACE 2

■ Moderne Titel spielen mit dem emotionalen Narrativ einer Situation, um den Spieler anzusprechen. Deswegen ist der Eingriff des Operationsroboters auch so verstörend: Entgleitet euch im falschen Moment die Kontrolle über das zuckende Auge, massakriert euch die Maschine.



CRIMSON SKIES

DER WEG VOM SPIELBRETT ZUR PC-VERSION UND DEM FOLGENDEN XBOX-SEQUEL WAR LANG UND VOLLER TURBULENZEN. WIR SPRECHEN MIT DEN DESIGNERN JORDAN WEISMAN UND BILL MORRISON ÜBER DIE STARTSCHWIERIGKEITEN IHRER ACTION-FLUGSIM.

Manche Ideen sind einfach zu gut, um sie aufzugeben. So wie *Corsairs*, ein Mehrspieler-Abenteuer, das in den 90er Jahren für vernetzte Spielzentren in weltweit geplanten Unterhaltungszentren erdacht worden war. Mitschöpfer Jordan Weisman hatte vor, die Attraktivität dieser Zentren zu erhöhen, indem er die bereits vorhandenen Großattraktionen *BattleTech* und *Red Planet* – die mit der Bezeichnung „Automatenspiele“ weit unterverkauft wären – um ein drittes Angebot erweiterte.

„Wir wollten unseren Virtual World Centern eine zugrunde liegende Story geben“, erklärt uns Jordan. „Die Idee war, mit einer neuen Fraktion, der Virtual Geographic League, das Entdecker-Flair der 30er Jahre aufleben zu lassen. Dafür brauchten wir ein neues Thema, und Mitch Gitelman und ich einigten uns auf die Pioniere der Luftfahrt. Charaktere wie Amelia Earhart oder Howard Hughes passten perfekt zu unserer Vision!“

Doch so aufregend die Idee von Mehrspielergefechten in maßgeschneiderten Gaming-Cockpits auch schien, die sinkenden Umsätze von Jordans Zentren veranlassten ihn, *Corsairs* auf Eis zu legen –

bis er einige Zeit später ein Konzept für ein Brettspiel brauchte, das er dann *Crimson Skies* nannte. Auch wenn es nie den gewaltigen Erfolg von Jordans Tabletop-Schöpfung *BattleTech* einholen konnte, fand es doch viele Fans.

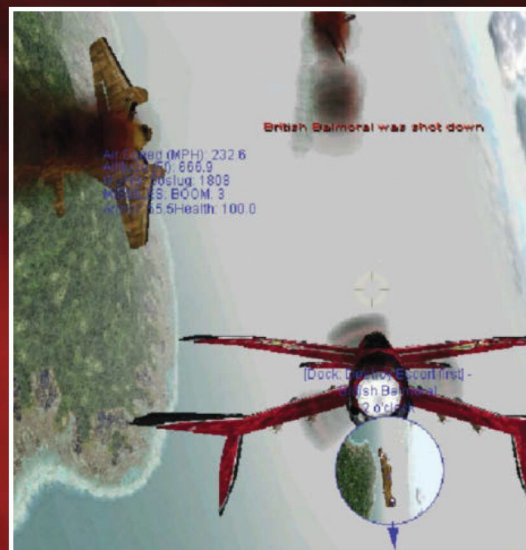
Natürlich ist ein Raum voller interaktiver Spielepods etwas ganz anderes als ein Spielbrett, aber *Crimson Skies* konnte auch mit Würfeln überzeugen. „Die Geschichte stand jetzt deutlich im Vordergrund“, erklärt Jordan das Konzept. „In Bezug auf die Spieltiefe, die Charakterentwicklung und die Erzählweise der Story ähnelte es sehr einem Rollenspiel. Natürlich war kein Spielleiter nötig, aber der Rollenspielcharakter war deutlich spürbar. Die Spielfiguren hatten vollständige Geschichten und wir entwickelten Szenarien und lange Feldzüge.“

Ein Jahr später wurde Jordans Firma, Fasa Interactive, von Microsoft aufgekauft. Im Gegenzug erhielt er den Titel Creative Director, was ihm ermöglichte, die Entwicklung von *Crimson Skies* für den PC voranzutreiben. Das neue Spiel orientierte sich sehr stark an *Star Wars* und nutzte Funksprüche, um die Story voranzutreiben.

„Wir versuchten, mit einem kleinen Budget eine epische Geschichte auf die Beine



» Bill Morrison arbeitet heute am DigiPen Institute of Technology in Washington.



» [PC] Die farbenfrohen Gegner bringen die Story in *Crimson Skies* zum Leben.

EVOLUTIONSSTUFEN

SYSTEM-WECHSEL

Vom Brettspiel zum Xbox-Knaller.

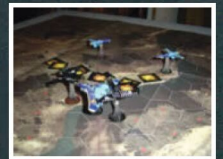
CORSAIRS

■ *Corsairs* war als drittes Spiel der Virtual World Entertainment Center geplant. Aufgrund finanzieller Einbußen wurde das Spiel auf Eis gelegt. Fasa Interactive kaufte die Lizenz für ein PC-Spiel, aber auch das wurde eingestellt.



CRIMSON SKIES (BRETTSPIEL)

■ Nur wenige Stunden hat es gedauert, bis das Design des Brettspiels fertig war und Jordan Weisman und seine Freunde am Esstisch loslegen konnten. Besonders aufwendig waren die Rollenspielelemente und die Charakterprofile.



CRIMSON SKIES (PC)

■ In seiner Rolle als Creative Director bei Microsoft konnte Jordan Weisman seinen Traum endlich real werden lassen. Die Luftkämpfe waren äußerst spannend und die umfangreiche Hintergrundgeschichte entwickelt sich über Funksprüche.

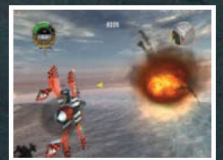


CRIMSON SKIES (ARCADE)

■ Der Spielautomat ist im Wesentlichen eine verbesserte Konvertierung des PC-Spiels und erschien auf einem Multi-Game-System von Tsunami Technologies. Highlight waren die bewegungsgesteuerten Varianten mit Plexiglas-Sitzen.

CRIMSON SKIES:
HIGH ROAD TO REVENGE

■ Optisch ist der Nachfolger *Crimson Skies* natürlich überlegen. Das lineare Design entwickelte sich zu einer offenen Spielwelt, die ihr erkunden dürft und in der ihr eure nächsten Aufgaben selbst findet.



» [PC] Das originale *X-Wing* war Vorlage für *Crimson Skies*.



» ICH HABE DAMALS VIEL ÜBER FLUGZEUGE AUS DER ZEIT ZWISCHEN DEN WELTKRIEGEN RECHERCHIERT. «

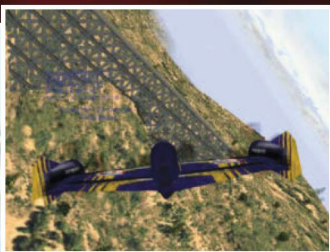
JORDAN WEISMAN

» Jordan Weisman war auch für die *Mech Warrior*-Reihe verantwortlich.

zu stellen. Statt teurer Zwischensequenzen konnten wir unsere Story über die Funksprüche zwischen der Kommandozentrale und den Fliegern erzählen. Das Gameplay ähnelt sehr stark den *X-Wing* vs. *TIE-Fighter*-Spielen. Es war genau das richtige Gleichgewicht zwischen Arcade und Simulation.“

Trotz der berühmten Vorlage im Weltraum spielte *Crimson Skies* zwischen den beiden Weltkriegen. Jordan war fest entschlossen, dass sein Werk nicht die gleichen Fehler machen würde wie andere Weltkriegsspiele. „Die meisten Luftkampfspiele hatten das gleiche Problem: Irgendwann fing man an, sich ewig zu umkreisen“, führt er aus. „Um das zu vermeiden, war einer unserer Grundsätze, dass das Spiel nicht über freiem Gelände stattfand. Es gab nie eine Mission, in der ihr einfach nur herumfliegt, ohne dass es etwas Großes gibt, durch das ihr hindurch- oder an dem ihr vorbeifliegt. Wir hatten gigantische Zeppeline, und manchmal musstet ihr ganz nah an sie heran.“

Mit Hilfe einiger Taschenspielertricks gelang es, den Spielern das Gefühl zu geben, mit Höchstgeschwindigkeit zu fliegen und gleichzeitig volle Kontrolle über das Flugzeug zu behalten. „Wir haben beim Tempo geschummelt“, gibt Jordan zu, ►



» [PC] In manchen Missionen führt ihr nur Stunts durch und schießt kein einziges Mal.

» [PC] Eine der vielen Vorzüge ist die große Auswahl an Flugzeugen.



EVOLUTIONSSTUFEN

FLUG-SCHAU

Eine kleine Auswahl der besten Jäger.

KESTREL

■ Die Kestrel ist schnell und bis an die Zähne mit Bomben und Raketen bewaffnet. Es ist das perfekte Flugzeug, um einen Zeppelin zu zerstören. Die verstärkte Hülle hält einige Treffer aus, macht den Jäger aber träge im Nahkampf.



BLOODHAWK

■ Eines der schnellsten Flugzeuge, vor allem wenn ihr den Nitro-Nachbrenner verwendet. Gleichzeitig lässt sich die Bloodhawk sehr gut manövrieren. Ihr dürft nur nicht zu langsam werden, sonst fallen die Triebwerke aus.



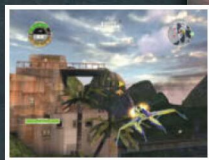
BRIGAND

■ Hier sind wir schon fast bei den Bombern angekommen. Eine bessere Bewaffnung werdet ihr nicht finden, dafür ist die Brigand sehr schwerfällig und beschleunigt nur sehr langsam. Einmal in Fahrt, lässt sie sich nicht mehr stoppen.



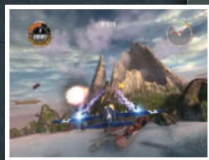
DAUPHIN

■ Das winzige Wasserflugzeug wird von den Cajun-Küstenpiraten bevorzugt. Es ist wendig genug, um den Bordkanonen der Zeppeline auszuweichen, aber zu leicht, um gegen robuste Feindflugzeuge im Nahkampf zu bestehen.



PIRANHA

■ Mit der speziellen Teslakanone könnt ihr erst die Elektronik der gegnerischen Jäger ausschalten und diese anschließend mit den Maschinengewehren aufs Korn nehmen. Das Treffen mit der Teslakanone bedarf allerdings etwas Übung.



» Hier seht ihr die Pods in einem Virtual World Center.

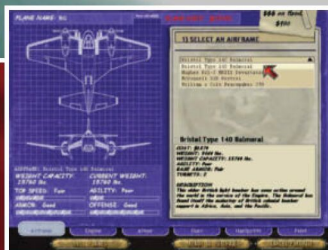


» Bei dem Brettspiel konnte Jordan seinen gestalterischen Fähigkeiten freien Lauf lassen.

» [PC] X-Wing vs. TIE Fighter hatte großen Einfluss auf High Road.

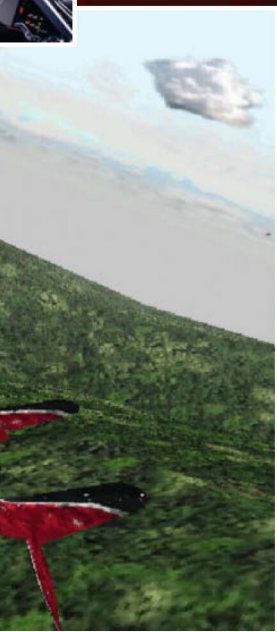


Air Speed (MPH): 209.9
Altitude (Ft): 266.0
GUNS: 50slug: 1674
MISSILES: BOOM: 3
Armor: 31 2Health: 71.7





» [PC] Auch wenn ihr sie manchmal nicht seht, sind die Flügel-männer nie weit.



» [PC] Solche Manöver solltet ihr nur im Notfall durchführen.

Johnny Johnson
7 o'clock

AirSpeed (MPH): 210.9
Altitude (Ft): 32.4
GUNS: 70slug: 995
MISSILES: BOOM: 3
Armor: 40.0Health: 63.6

DIE EVOLUTION VON: CRIMSON SKIES



» EINIGE DER FLUGZEUGE IN CRIMSON SKIES WAREN REAL IN DER ENTWICKLUNG, WURDEN ABER NIE FERTIGGESTELLT.«

JORDAN WEISMAN

► „denn je schneller man flog, desto weniger konnte man manövrieren und desto uninteressanter wurden die Luftkämpfe. Also bewegten sich die Flugzeuge in *Crimson Skies* in Wirklichkeit sehr langsam. Aber wir mussten das Gefühl vermitteln, dass man sich schnell bewegte, also gab es verschiedene Partikelsysteme, die ständig auf das Flugzeug zuflogen.“

Das Spieldesign führt euch auf einem linearen Weg von einer Mission zur nächsten, allerdings mit der Möglichkeit, besonders schwere Missionen zu überspringen. „Wir wollten sicherstellen, dass man das komplette Spiel erleben konnte, also haben wir die Reihenfolge der Levels vorgegeben“, fährt Jordan fort. „Allerdings hatte das natürlich einen Haken, denn wenn man bei einem linearen Spiel einmal feststeckt, gibt es keinen Weg, um voranzukommen. In *Crimson Skies* könnt ihr deshalb einen zu schwierigen Level überspringen. Wir wollten nicht, dass es zu Frust kommt.“

nüchtern betrachtet wäre *Crimson Skies* mit einem Flugzeugtyp für die Spieler und einem anderen für die Feinde ausgekommen. Jordan wollte aber eine breite Auswahl an Flugzeugen, damit ihr ausprobieren und euren Favoriten finden könnt. „Ich habe damals viel über Flugzeuge aus der Zeit zwi-

schen den Weltkriegen recherchiert, auch über die experimentellen Prototypen“, erinnert sich Jordan. „Einige der Flugzeuge in *Crimson Skies* waren in der Entwicklung, wurden aber nie fertiggestellt. Wir haben sie dann in unserem Sinn zu Ende gebracht. Daraus ergab sich eine Vielfalt von Jägern, vom kleinen getarnten Autogyro bis hin zu den großen Kampfflugzeugen, mit denen ihr die Gegner einfach überwalzen könnt.“

In der PC-Version von *Crimson Skies* stehen euch gleich mehrere Helfer zur Seite und unterstützen euch während der Missionen. „Ein guter Wingman darf in keinem Luftkampfspiel fehlen“, lacht Jordan. „Flügel-männer helfen euch im Kampf, aber auch für die Geschichte sind sie sehr wichtig. Deshalb waren sie bereits zu Beginn der Entwicklung ein fester Bestandteil unserer Vision. Warum sie es nicht in den Koop-Modus geschafft haben, weiß ich ehrlich gesagt nicht mehr. Wir hatten einen Mehrspielermodus, und es gab Schützenpositionen in den Flugzeugen. Es ist gut möglich,

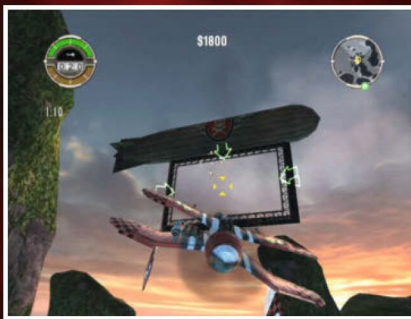
dass sie aufgrund von Budgetkürzungen gestrichen wurden.“

Trotz der Kürzungen haben es andere interessante Koop-Modi in die PC-Version geschafft. In einem Modus übernehmt ihr sogar die Kontrolle über ein vergessenes Flugschiff. „Natürlich musste es die Luftkämpfe mit Jägern geben“, erklärt Jordan seinen Mehrspielermodus. „Aber am interessantesten war die Idee, zwei Zeppeline gegeneinander kämpfen zu lassen, denn das waren die Giganten der Lüfte. Schon aufgrund der schieren Größe dieser Kolosse war das mein Lieblingsmodus. Daneben gab es noch weitere, wie zum Beispiel ‚Capture The Flag‘.“

2002, zwei Jahre nach dem Release von *Crimson Skies* auf dem PC, verließ Jordan Microsoft, um sich anderen Projekten zu widmen. Zu dieser Zeit arbeitete Tsunami Visual Technologies an einer Konvertierung für die Spielhallen. Zudem begann die Arbeit an einer Xbox-Fortsetzung namens *Crimson Skies: High Road* ►



» [Xbox] In *High Road to Revenge* habt ihr unendlich Munition, aber eure Waffen überhitzen schnell.



» [Xbox] In manchen Missionen stellt ihr eure Flugkünste unter Beweis.

» NATÜRLICH MACHT ES SPASS, SEINE GROSSE WUMME OHNE KOSTEN EINZUSETZEN, ABER DAS BRINGT UNS NICHT WEITER.«

JORDAN WEISMAN

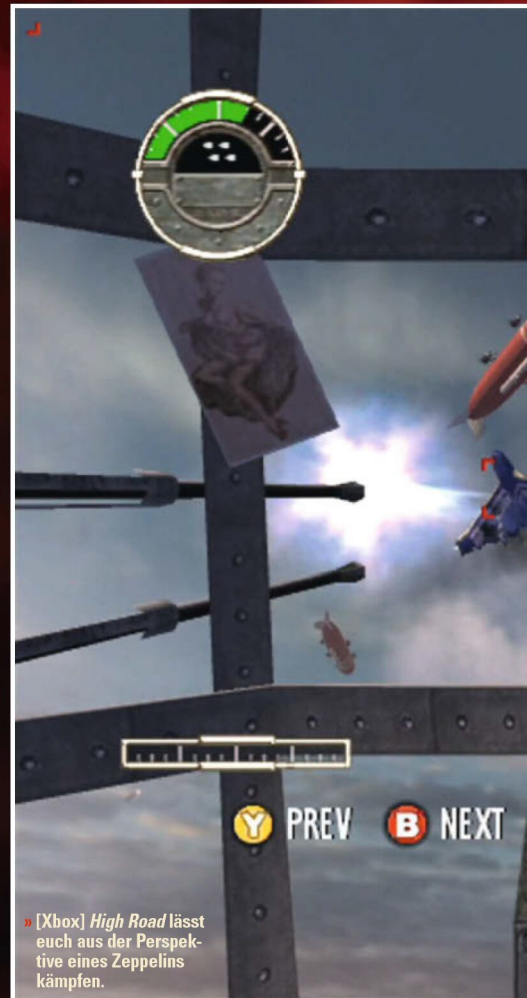
► to *Revenge*. Designer Bill Morrison erfährt von dem Projekt während eines Besuchs in Los Angeles.

„Ich begann meine Karriere bei Totally Games und arbeitete dort an der *X-Wing*-Reihe für den PC mit“, erinnert er sich. „Aber das Studio befand sich in den letzten Zügen, deshalb bin ich gegangen. Mit meinem Lebenslauf bewaffnet ging ich zur E3 in Los Angeles und ließ die Leute wissen, dass ich nach einer neuen Stelle suchen würde. Ich traf dort einen alten Bekannten, der jetzt bei Microsoft war. Er sagte mir, dass *High Road to Revenge* noch dringend einen Designer brauchen würde.“

Die Fertigkeiten, die Bill während seiner Arbeit an *X-Wing vs. TIE Fighter* erlernen konnte, erwiesen sich als genau das, was Microsoft für *High Road* suchte. Nach dem obligatorischen Vorstellungsgespräch bekam er die Aufgabe, als Designer eine

grundlegende Neugestaltung vorzunehmen. „Ich war bereits mit dem Spiel vertraut, denn Microsoft hatte *High Road* auf der E3 bereits hinter verschlossenen Türen gezeigt. Es ging um Flug-Action, was natürlich mein Fachgebiet war“, sagt er strahlend. „Leider waren die internen Tests nicht gut, das Spiel machte einfach keinen Spaß und hatte aber bereits ein Jahr Entwicklungszeit hinter sich.“

Bill sollte also den Absturz verhindern und das Projekt retten. Er erkannte, dass er dabei dem Original treu bleiben musste: „Wir wollten, dass sich die Spieler in der gewohnten Spielwelt wiederfinden. Wobei unser Projektleiter und der Creative Director mit der Lizenz viel vertrauter waren als ich“, sagt Bill. „Wir hatten einige Meetings, in denen ich verschiedene Ideen zur Diskussion einbrachte. Manchmal erklärten sie mir, dass die Ideen nicht mit der Welt



» [Xbox] *High Road* lässt euch aus der Perspektive eines Zeppelins kämpfen.

von *Crimson Skies* vereinbar seien und wir sie deshalb nicht umsetzen könnten. Das war dann natürlich okay für mich, ich habe mich auf die beiden verlassen.“

Eine von Bills besten Ideen war die offene Spielwelt, in der ihr frei herumfliegen könnt und dabei neue Missionen findet. Das neue Spiel-design erwies sich als genial und wertete die Xbox-Version erheblich auf. „*GTA III* war gerade frisch herausgekommen, und das Team war von der offenen Spielwelt begeistert. Es wollte unbedingt etwas Ähnliches machen“, grinst Bill. „Anfangs hatten wir dazu noch nicht die Möglichkeit, denn das Spiel war nicht auf eine große, offene Welt ausgelegt. Aber wir fanden einen Weg, und ich denke, dass es hervorragend zu der Fliegerthematik passte.“

Auch für das Balancing war Bill zuständig. Einige Maschinengewehre konfigurierte er so, dass sie bei übermäßigem Einsatz überhitzen. Die Spezialmanöver der Flugzeuge hat er so dosiert, dass nach einer bestimmten Anzahl an Stunts eine Abklingzeit eintrat. „Wir mussten die Spezialfähigkeiten begrenzen, um die Kämpfe taktischer zu gestalten“, erklärt er uns. „Natürlich



» [Xbox] Hier seht ihr eine seltene Sequenz, in der ihr eine Bodenkanone steuert.

\$1900



macht es Spaß, seine große Wumme ohne Kosten einzusetzen, aber das bringt uns nicht weiter. So müsst ihr überlegen, wann ihr eure starken Fähigkeiten oder Waffen nutzt, und euch bewusst sein, dass sie danach für eine bestimmte Zeit nicht mehr zur Verfügung stehen.“

Für zusätzliche Spieltiefe könnt ihr sogar euer Flugzeug kurzzeitig verlassen und die Kontrolle der mächtigen Bodengeschütze und der schweren Artillerie der Zeppeline übernehmen. „Das Spiel mit den Geschütztürmen war zwar keine Kernmechanik, aber es passte trotzdem zu unserem Gameplay“, so Bill weiter.

Als Bill mit *High Road* fertig war, wurde es beim Release vor allem wegen der offenen Spielwelt und der leichten Zugänglichkeit gelobt. Leider reichten die positiven Stimmen nicht aus, um aus dem Spiel einen Bestseller zu machen. Dennoch würde Jordan gerne erneut an *Crimson Skies* arbeiten, wenn er die Gelegenheit dazu hätte.

„Ich bin nach wie vor sehr stolz auf dieses Spiel und die Qualität, die wir erreichen konnten. Hoffentlich gibt mir Microsoft irgendwann grünes Licht – mit den heutigen Möglichkeiten könnte das Spiel ein unglaublicher Hit werden.“ *



» [Xbox] Einmal freigeschaltet, könnt ihr jederzeit jeden Flieger nutzen.



DIE EVOLUTION VON: CRIMSON SKIES

EVOLUTIONSSTUFEN

BESONDERE MISSIONEN

Diese Szenen bleiben euch in Erinnerung.

THE RED MENACE

■ In dieser Rettungsmission befreit ihr einen Freund, der in einem Zeppelin gefangen ist. Ihr schießt die Triebwerke kaputt, damit der Zeppelin entert werden kann. Beeilt euch, denn nach kurzer Zeit wollen auch ein paar Piraten etwas von der fetten Beute.



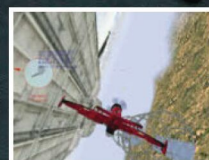
THE GREAT PLANE ROBBERY

■ Ihr müsst das größte Flugzeug der Welt stehlen – die Spruce Goose. Der Hangar ist schwer bewacht, ihr kommt von der einen Seite und müsst die Tore auf der gegenüberliegenden Seite wegsprengen. Wenn die Goose abhebt, müsst ihr sie vor einem Kampf-Ass verteidigen.



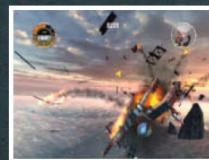
THE FIGHT FOR THE FIGAROA

■ Hier kämpft ihr gegen einen Zeppelin und seine Flugeskorte. Der Schlüssel liegt darin, die Ladung freizuschießen und die Geschütztürme zu sprengen. Sind die Türme weg, kann euer Flügelmann den Koloss entern und die wertvolle Fracht sichern.



CAJUN COOKIN'

■ Diese Mission ist kurz, aber fein. Ihr rächt euch, indem ihr die Öltanks der Cajun zerstört. Natürlich finden die Piraten das nicht gut und schlagen zurück. In folgenden Luftkämpfen seid ihr zahlenmäßig deutlich unterlegen und werdet ständig eingekreist.



OPEN SESAME

■ In eine schwer bewachte Höhle einzudringen klingt nicht gerade nach Spaß, vor allem, wenn der einzige Zugang durch eine dicke Stahltür versperrt ist. Versucht, die Lufthoheit innerhalb der gigantischen Höhle zu erlangen, bevor Verstärkung eintrifft.



O'Riley's Mine

FOSSILE ROHSTOFFGEWINNUNG



» PUBLISHER: DATASOFT
» ERSCHIENEN: 1983
» HARDWARE: APPLE II, ATARI 8-BIT,
COMMODORE C-64

Von Roland Austinat

Wenn das Greta wüsste: Im 8-Bit-Klassiker *O'Riley's Mine* wühlen wir uns als Prospektor Timothy O'Riley durch die Erde und sammeln Öl und Kohle ein. Na gut, auch Gold, Diamanten und Rubine. Was mit den fossilen Brennstoffen passiert, wissen wir nicht – wohl aber, dass uns auf der Hatz durchs Erdreich ein Wassereinbruch und dadurch aufgeschreckte Monster im Nacken sitzen.

Timothy O'Riley heißt der namensgebende irische Prospektor, den wir in *O'Riley's Mine* so furchtlos wie rasant nach allerlei Bodenschätzen graben lassen. Dazu bewegen wir O'Riley horizontal und vertikal durchs Erdreich. Vorsichtiges Vorgehen wie im echten Untertagebau ist jedoch nicht sein Ding: Zu Beginn jedes Levels sorgt eine Explosion am unteren Ende des Hauptschachts dafür, dass sich ein unterirdischer Fluss mit Tempo in die Mine ergießt und Nichtschwimmer O'Riley zu ertränken droht.

Dennoch ist wildes Drauflosbuddeln keine ganz so gute Idee. Das Wasser fließt nämlich physikalisch korrekt auf die maximal gegrabene Stollenhöhe. Wer nicht aufpasst, verbaut sich rasch den rettenden Ausweg aus der Mine – insbesondere, weil auf beiden Seiten des Schachts einige Schätze unangenehm weit oben liegen. Da zählt weises Planen, sofern das in der Hektik überhaupt funktioniert.

Denn zu allem Unglück schwimmen im rauschenden Flusswasser allerlei Monster, die von unseren Aktivitäten aufgeschreckt werden. Ein Kontakt mit ihnen führt ebenfalls zu O'Rileys Ableben. Noch dazu wirkt sich ein eher rudimentärer Tag-Nacht-Wechsel auf die Aggressivität und Geschwindigkeit der hungrigen Jäger aus: Bei Nacht ist es gerade in höheren Levels haarig, den Typen aus dem Weg zu gehen. Zum Glück hat O'Riley ein paar Stangen Dynamit in der Tasche. Die stoppen zwar nicht das immer schneller werdende Wasser, doch richtig abgepasst zerlegen sie mit einem Knall die Monster-Verfolger in ihre Einzelteile. Der sparsame Dynamiteinsatz wird jedoch belohnt, denn für jede Stange, die wir wieder mit an die Oberfläche bringen, gibt's eine Finanzspritze.

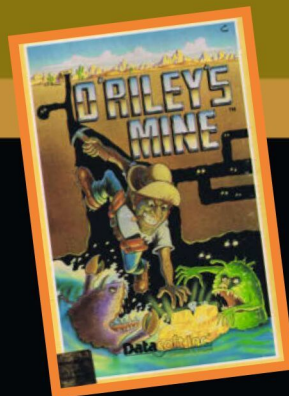
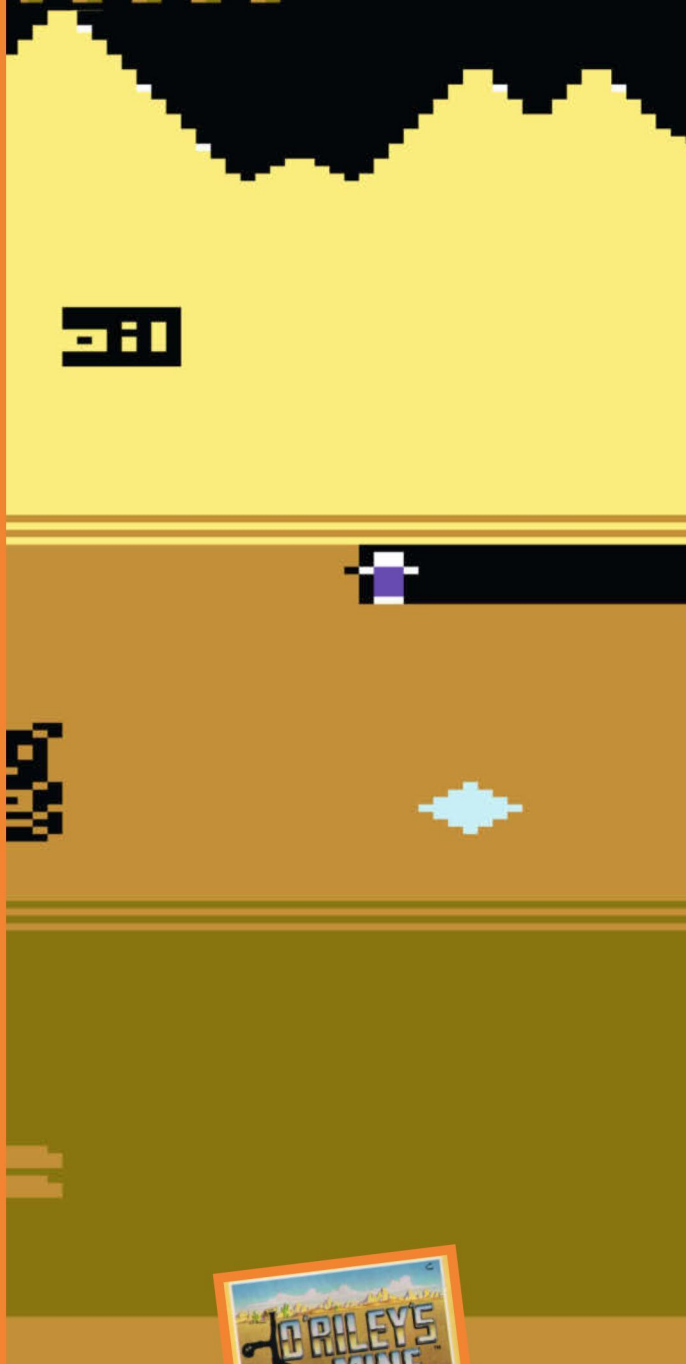
Zu den eingangs erwähnten Schätzen gesellen sich Bonus-Marker und scheinbar tödliche Fundstücke, die aber nach einiger Zeit ihr Gefahrenpotenzial verlieren und sich einheimsen lassen. Akustisch haben SID und Co. wenig zu tun: Von einer kurzen Titelmusik abgesehen erklingen vor allem das eiligen Trapsen O'Rileys sowie das Rauschen des Wassers. Immerhin werden die Bodenschätze in jedem Level zufallsgesteuert verteilt, sodass der Spielspaß eine gute Weile anhält.

Hinter der wilden Mischung aus *Dig Dug*, *Mr. Do* und *Boulder Dash* steckt Designer Mark Riley – aha! –, der das Spiel für Ataris 8-Bit-Systeme entwickelte. *O'Riley's Mine* war vorletzte und vielleicht der bekannteste der sechs Titel, die er für den südkalifornischen Entwickler und Publisher Datasoft verfasste. Anschließend tauchte Riley bis Anfang der 1990er immer wieder als Sound-Programmierer auf. Dann verliert sich seine Spur – wie so oft in jener Zeit. Auch Datasoft hatte nicht lange Bestand. Und das, obwohl die Firma neben Spielhallenumsetzungen wie *Zaxxon*, *Pac-Man* und *Pole Position* auch tolle Eigenentwicklungen wie *Bruce Lee*, *The Dallas Quest* oder das beachtenswerte Rollenspiel-Duo *Alternate Reality: The City* und *Alternate Reality: The Dungeon* veröffentlichte.

Datasofts Gründer Pat Ketchum blieb der Spielebranche etwas länger erhalten: Nach dem Aus seiner Firma und einem Gastspiel bei Sullivan Bluth Interactive Media (dort erschienen die Heimversionen von *Dragon's Lair* und *Space Ace*) war Ketchum 1990 Mitbegründer von Cyberdreams. Das Studio brachte unter anderem die *Dark Seed*-Adventures sowie das Harlan-Ellison-inspirierte Adventure *I Have No Mouth, and I Must Scream* heraus. 1996 hatte Ketchum jedoch die Faxen dicke: Er verkaufte seine Cyberdreams-Anteile an seinen Kompagnon und widmete sich fortan der Fotografie. *

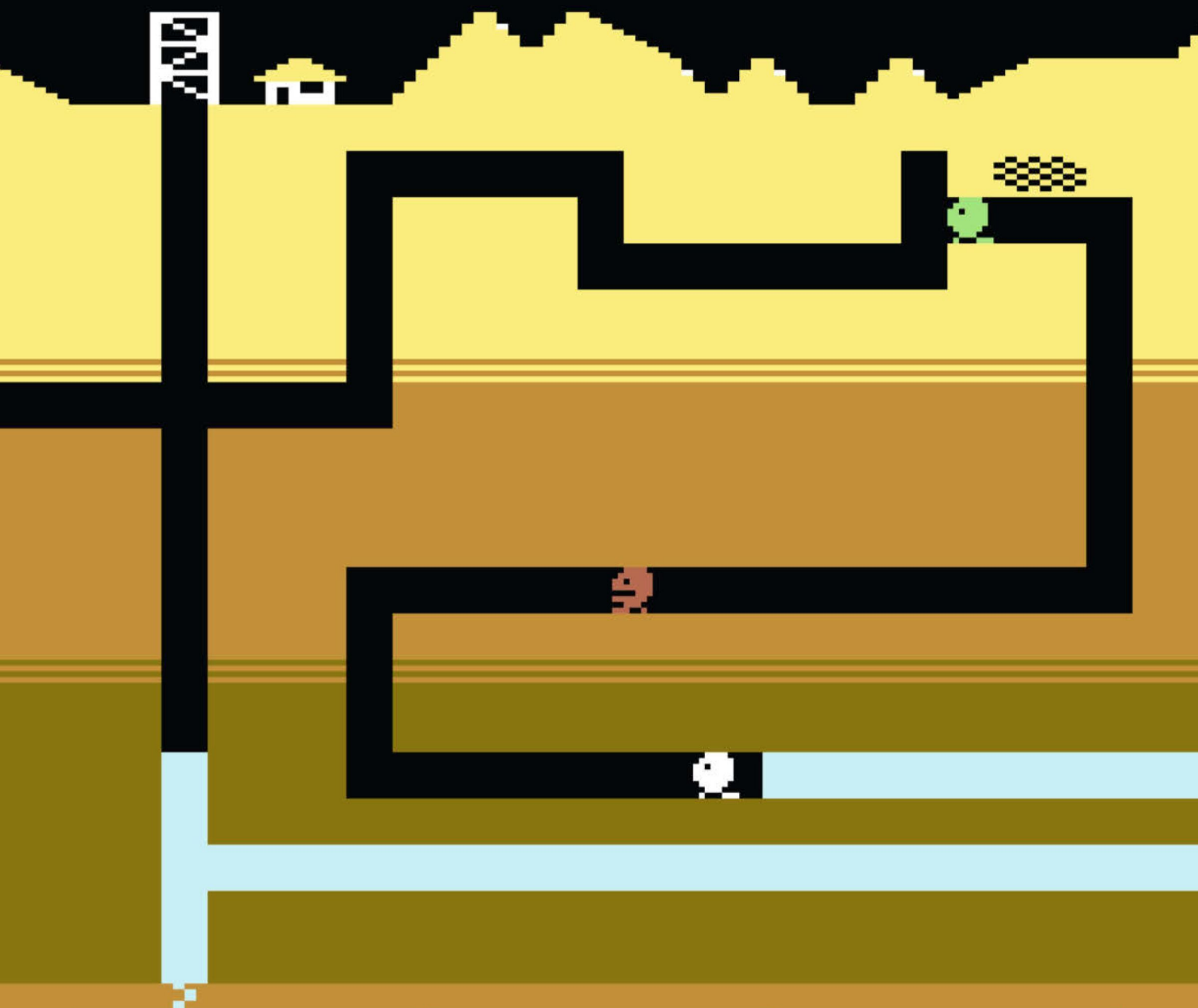
» RETRO-REVIVAL

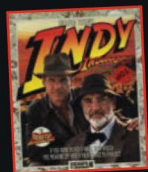
PLAYER 1



\$123,00000

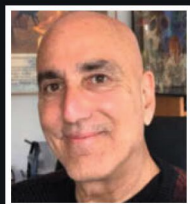
LVL: 4





FAKTEN

- » PUBLISHER: LUCASFILM GAMES
- » ENTWICKLER: LUCASFILM GAMES
- » ERSCHIENEN: 1987
- » PLATTFORM: PC, DIVERSE
- » GENRE: GRAFIK-ADVENTURE



» Noah Falstein arbeitete für Lucasfilm Games und als leitender Spielentwickler für Google.

ALS GEORGE LUCAS UND STEVEN SPIELBERG IHREN PEITSCHENSCHWINGENDEN ABENTEUERER AUF DIE HEIMISCHEN MONITORE BRINGEN WOLLTEN, MUSSTEN SIE NICHT LANGE NACH EINEM TEAM SUCHEN. WIR HABEN MIT DEN PERSONEN GESPROCHEN, DIE DEN ADVENTURE-KLASSIKER ENTWICKELT HABEN.

Im Herbst 1988 wurde Noah Falstein von seinem Chef bei Lucasfilm Games das streng geheime, noch lückenhafte Drehbuch zum dritten Kinofilm von *Indiana Jones* überreicht. Gleich mit dazu kam der Auftrag, pünktlich zum Filmstart im darauffolgenden Sommer ein Adventure zu entwickeln, das die Ereignisse des Streifens nacherzählen sollte. „Ich war von der Verantwortung ziemlich überwältigt“, gesteht Noah.

Zwar war Noah ein erfahrener Entwickler und sicherlich kein Neuling, was große und stressige Projekte betraf. Er war vier Jahre zuvor einer der ersten zehn Angestellten von Lucasfilm Games gewesen, dem Studio, das George Lucas, der Erfinder von *Star Wars*, ins Leben gerufen hatte. Falstein hatte gerade erst den Action-Titel *Battlehawks 1942* fertiggestellt. Trotz vieler Ideen, wie ein Adventure zu *Indiana Jones* aussehen könnte, war die Frist sehr knapp bemessen. „Anfang Dezember 1988 ging ich zu meinem Boss Steve Arnold – er ist immer noch ein guter Freund – und

sagte ihm, dass ich es ohne sehr viel Unterstützung nicht rechtzeitig hinkommen würde.“

An diesem Punkt der Geschichte kommen zwei andere bekannte Entwickler ins Spiel: Ron Gilbert, der sein damaliges Projekt (das später als *The Secret of Monkey Island* erscheinen sollte) pausieren ließ und zum Team stieß, sowie David Fox, der gerade *Zak McKracken* fertiggestellt hatte und ebenfalls aushalf. Das war genau die Verstärkung, die Noah sich erhofft hatte: „Ron, David und ich waren die drei erfahrensten Projektleiter bei Lucasfilm Games. Wenn man uns alle drei in ein Projekt packte, meinte man es ernst. Schließlich waren wir zu Lucasfilm Games gekommen, weil wir Geschichten liebten und sie durch unsere Spiele mit Herzblut erzählen wollten.“

Gemeinsam stellte dieses Team ein Adventure auf die Beine, das zahlreiche denkwürdige Schauplätze aus dem Film enthielt, etwa Venedig oder Berlin. Abgesehen von den Rätseln gab es auch Faustkämpfe, die laut Noah von den Schwertduellen in Sid Meiers *Pirates!* abgekupfert waren. Allerdings ►



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

MANIAC MANSION
(IM BILD)
SYSTEM: C64, DIVERSE
JAHR: 1987

THE SECRET OF MONKEY ISLAND
SYSTEM: PC, DIVERSE
JAHR: 1990

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
SYSTEM: AMIGA, DIVERSE
JAHR: 1992



» Der Lucasfilm-Games-Veteran David Fox programmierte erst kürzlich *Return to Monkey Island*.

MAKING OF: INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE – THE GRAPHIC NOVEL



» Der frühere Lucasfilm Games-Entwickler Michael Ebert arbeitet derzeit für Blizzard.

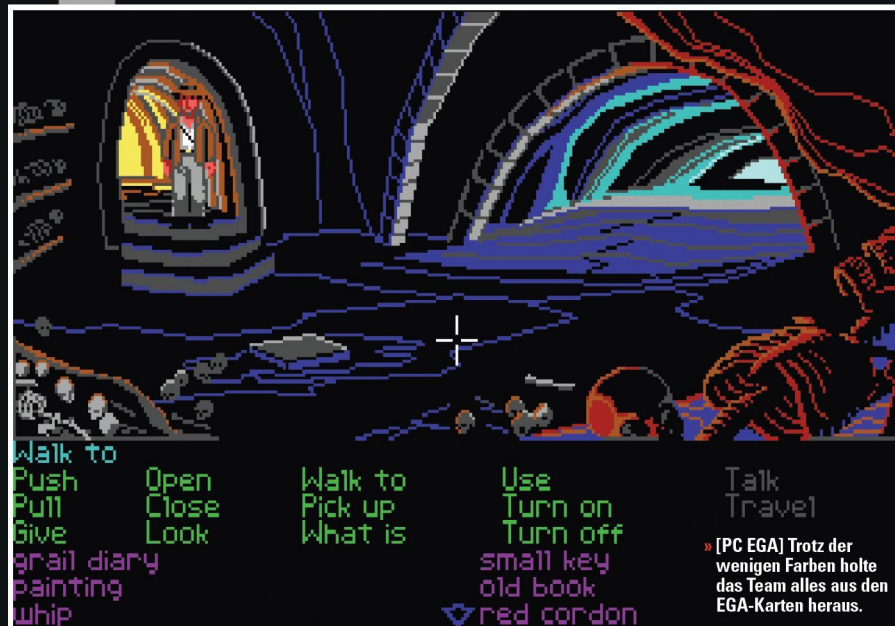
» [Amiga] Eines der ersten Rätsel: Bahnt euch einen Weg durch die Groupies.



Excuse me, but I've got to be going.
Out of my way, kids!
Just a moment, folks. I'm sure we can work something out.
Perhaps you all should find another faculty advisor.



» [PC EGA] Die Burg beherbergt einige der schwierigsten Rätsel im Spiel.



Walk to

Push

Pull

Give

grail diary

painting

whip

Open

Close

Look

Walk to

Pick up

What is

Use

Turn on

Turn off

small key

old book

red cordon

Talk

Travel

» [PC EGA] Trotz der wenigen Farben holte das Team alles aus den EGA-Karten heraus.

» Wir lieben die Geschichten, die wir in unseren Spielen erzählen. «

NOAH FALSTEIN



ACTION-HELD

THE ACTION GAME:
DER 2. KREUZZUG

■ Im selben Jahr wie das Grafik-Adventure erschien, ebenfalls bei Lucasfilm Games, ein weiteres Spiel zum gleichen Film: *Indiana Jones and the Last Crusade: The Action Game*. Das von Tiertex entwickelte Hüpfspiel wurde auch für Plattformen veröffentlicht, auf denen das Adventure nicht erschien, etwa NES, C64, Master System oder Game Gear. Generell kam der Action-Titel weit weniger gut an als das Adventure und konnte etwa in der *Power Play* 9/89 nur 46 Punkte verbuchen. Heinrich Lenhardt fand es damals „altmodisch“ und voll von „nervigen Stellen“. Das Adventure hingegen kam eine Ausgabe später auf satte 90 Punkte, wobei Heinrich es als „traumhaft gut“ und Anatol Locker als „bisher bestes Lucasfilm-Abenteuer“ betitelte. David Fox erinnert sich noch, dass das Team Bescheid wusste, dass noch ein anderer Titel in der Mache war: „Ich denke, dass zwei Spiele mit nahezu identischem Namen eher zur Verwirrung beigetragen haben. Ich wünschte, sie hätten es nicht so gemacht.“

KONVERSIONS-KAPRIOLEN

VON CGA BIS AMIGA



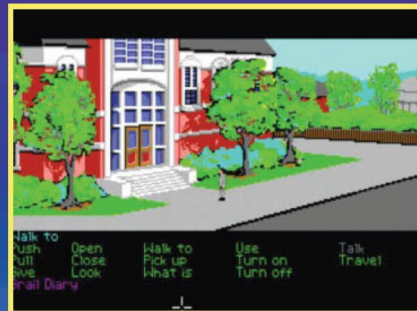
PC (EGA)

■ In bescheidenen 16 Farben schwang sich Indy erstmals auf den PC. Trotzdem haben die gelungenen Bilder ihren Reiz, auch ohne den Detailreichtum späterer Versionen. Sogar eine CGA-Version gab es.



ATARI ST

■ Im Vergleich zur PC-Fassung wirkt Indy sowohl auf dem Atari ST als auch auf dem Amiga grafisch ein wenig abgespeckt, dafür spielt beim Atari ST naturgemäß der Sound in einer eigenen Liga.

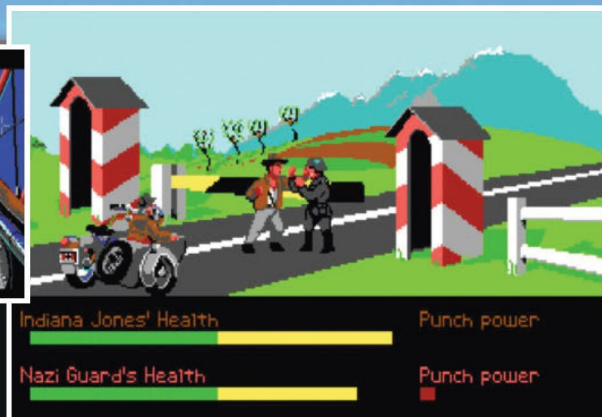


AMIGA

■ Auf dem Amiga hatte das Spiel drei Disketten – immerhin überschaubarer als die stolzen 11 Scheiben von *Monkey Island 2*. 1992 erschien hierzulande noch eine Fassung für den Amiga CDTV.



» [PC EGA] Bei dieser Szene im Doppeldecker profilierte Noah von seiner Arbeit an *Battlehawks 1942*.



» [PC EGA] Die Faustkämpfe waren von *Sid Meier's Pirates* inspiriert.

► konnte man die Prügeleien oft durch diplomatische Dialogoptionen vermeiden. Ebenfalls eine Premiere bei Lucas-Adventures waren die verschiedenen Möglichkeiten, Rätsel zu lösen, und die unterschiedlichen Enden. Je nach Herangehensweise wurde euch am Schluss vom Spiel ein höherer oder niedrigerer IQ („Indy Quotient“) bescheinigt.

Um den Entscheidungen im Spiel noch mehr Gewicht zu verleihen, wollte das Team, dass Indy sterben konnte. So ganz sicher waren sich die drei

allerdings nicht, ob George Lucas und Steven Spielberg dies ebenfalls für eine gute Idee hielten. So wurde ein Treffen auf der Skywalker Ranch angesetzt – im gemütlichen Salon samt prasselndem Kaminfeuer, wie sich David Fox erinnert. „Wir hatten ein paar Fragen im Gepäck. ‚Können wir Indy töten?‘ – ‚Ja.‘ – ‚Können wir vom Drehbuch abweichen?‘ – ‚Ja.‘ Steven Spielberg schlug sogar ganz eigene Handlungsstränge vor, dass Indy nach Südamerika reisen sollte und sonst was. Da mussten wir ihn dann doch ein wenig einbremsen, da der Filmstart nur noch sechs Monate entfernt war.“

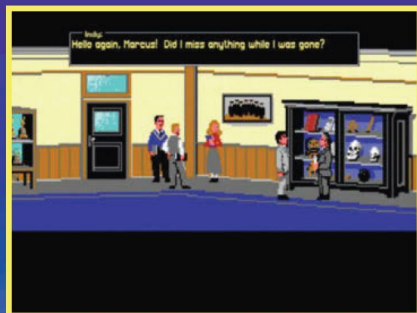
David ist stolz darauf, dass die Teammitglieder wie geölte Zahnräder ineinandergriffen. „Alle Rätsel wurden von Ron, Noah und mir gemeinsam ausgearbeitet. Jeder von uns implementierte dann einen Teil davon. Ron kümmert sich um die Engine und die Boxerei. Ich glaube, er programmierte auch das Minispiel mit dem Doppeldecker. Ich selbst erstellte die meisten Räume und den Code, damit Henry [Indys Vater] seinem Sohn hinterherlief.“

The shield is the second marker Donovan spoke of!

» Steven Spielberg schlug sogar eigene Handlungsstränge vor. «

DAVID FOX

» [PC EGA] Filmfans fanden viele bekannte Szenen im Spiel wieder.



MACINTOSH

■ Hochauflösende Schrift und ein rechteckiges Fenster für Dialoge verliehen der Mac-Version einen einzigartigen Stil. Ansonsten gibt es kaum nennenswerte Unterschiede zu den anderen 16-Farb-Fassungen.



PC (VGA)

■ Mit dem Erscheinen von *Last Crusade* in VGA kamen erstmal alle grafischen Details voll zur Geltung, deutlich zu erkennen etwa in den Katakomben. Der Sound ist immer noch synthetisch, aber viel besser.



FM TOWNS

■ Die kinoreifste Version ist die für den FM Towns, da hierfür die Musik in CD-Audio-Qualität von einem Kammerorchester eingespielt wurde. Grafisch befindet sie sich etwa auf gleicher Ebene mit dem PC (VGA).

Die Animationen wurden von einem Team von Grafikern erstellt, unter denen auch Michael Ebert war. Im Gespräch denkt er daran zurück, dass *Last Crusade* sein Einstieg in die Branche war. Er bewarb sich mit einer per Computermouse erstellten Illustration von Indy. „Ich konnte gar nicht glauben, dass ich plötzlich Videospiele auf der Skywalker Ranch machte“, schwärmt er noch heute. Michael erzählt uns, dass er damals Steve Purcell bewunderte, der als leitender Grafiker an dem Titel arbeitete und heute bei Pixar ist.

Ebert fährt fort: „Unser Büro war im hinteren Bereich der Ranch und einem alten Kutschenschuppen nachempfunden. Die Tür öffnete sich direkt hin zur ländlichen Idylle. Steve Purcell ging dort immer nach draußen und spielte mit einer Lederpeitsche herum. Wir anderen schafften es gerade, uns damit nicht selbst ins Gesicht zu peitschen. Mittagessen gab es in der Kantine im Hauptgebäude, wobei George Lucas und andere Prominente oft am Nebentisch saßen. Das Essen kam vom [renommierten kalifornischen Restaurant] ‚Chez Panisse‘. Wir waren schon ziemlich verwöhnt!“

Michael erinnert sich daran, dass er hauptsächlich an den Hintergründen der Burg und des Zeppelins gearbeitet hatte, und sich danach um die Nazi-Soldaten und deren Animationen kümmerte. „Jeder Augenblick war toll. Das Einzige, was mich verunsicherte, war meine fehlende Erfahrung, sodass ich in meinen Augen nicht mit einigen der anderen Grafiker mithalten konnte.“ Trotz dieser Gefühle war die Arbeitsumgebung entspannter als ►

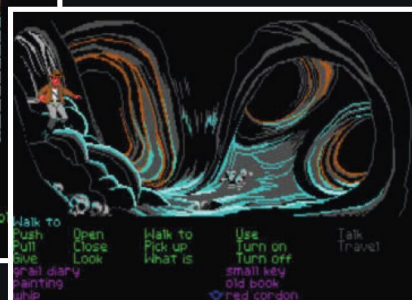


» [PC VGA] Für die deutsche Fassung wurden die Hakenkreuze von Stammübersetzer Boris Schneider in Handarbeit übermalt.

» [PC EGA] David Fox war stolz auf Animationen wie diesen Felssturz.

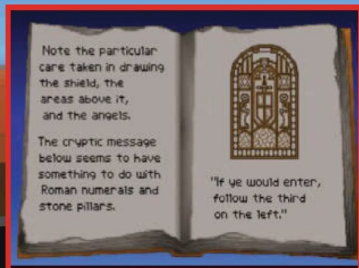


» [PC EGA] Das Spiel hat als erstes Lucasfilm-Adventure verzweigende Dialoge.



» Ich konnte gar nicht glauben, dass ich plötzlich Videospiele auf der Skywalker Ranch machte. «

MICHAEL EBERT

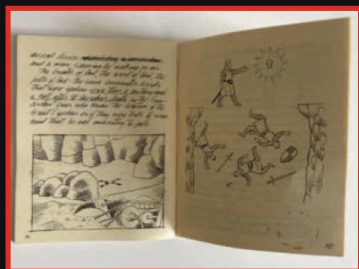


LIEBES TAGEBUCH

EIN ECHTES BUCH ALS TEIL DES SPIELS

■ Nach dem Öffnen der Schachtel fanden erstaunte Spieler einen 64-seitigen Abdruck des Graltagebuchs, das im Film eine große Rolle spielt. Mit seinen handschriftlichen Notizen, Kaffeeblenden, kryptischen Skizzen und einer Abhandlung über den wertvollen Becher war es nicht nur eine clevere Ergänzung zum eigentlichen Adventure, sondern diente auch als Kopierschutz. Nach einem Autor musste das Team nicht lange Ausschau halten: „Mein Bruder Mark schrieb den größten Teil“, sagt Noah. „Er hatte Geschichte des Mittelalters als Hauptfach und schrieb freiberuflich, das passte also bestens.“

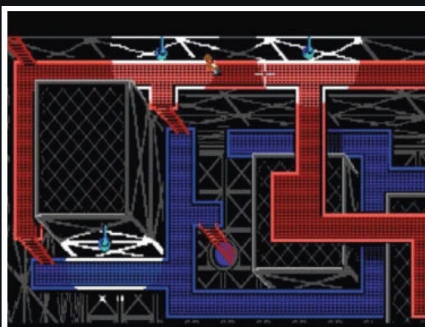
Das Tagebuch ist aus der Sicht von Indys Vater Henry verfasst, der seine Hinweise auf den Heiligen Gral niederschreibt. Am Ende des Spiels müsst ihr den echten Gral inmitten einer Vielzahl von Objekten erkennen. Der richtige Gral wird zufällig bestimmt, doch durch die Hinweise im Tagebuch wisst ihr, für welchen Indy sich entscheiden sollte.



» [PC EGA] Gelegentlich dürft ihr sogar Indys Vater steuern.



» [PC VGA] Für dieses Rätsel benötigt ihr das heilende Tagebuch.



» [PC EGA] In den Labyrinthen wechselt die Kameraperspektive.



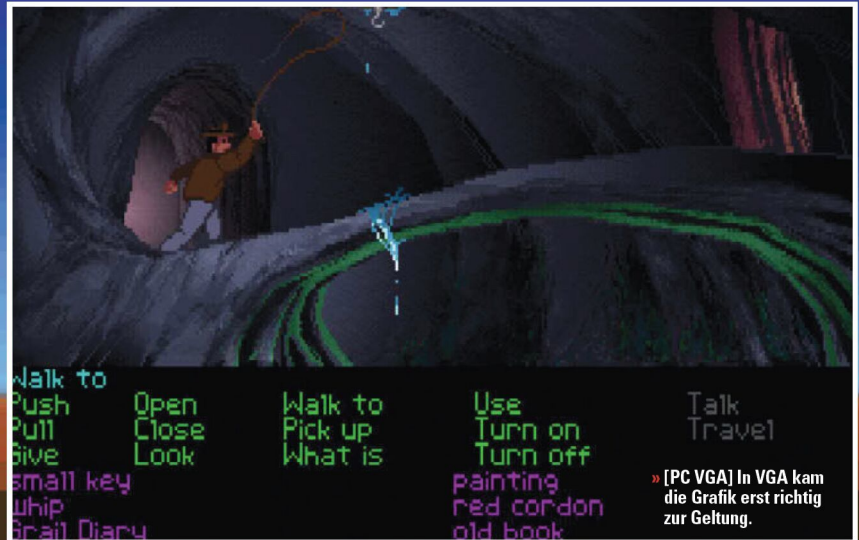
» [PC VGA] Wie immer bei Lucasfilm Games gab es jede Menge Insider-Witze.

► so manch andere, berichtet Michael. „Die Entwickler waren immer offen für Ideen. Wir sprachen viel über die Bilder und was wir ihnen für die Rätsel noch geben konnten. Ich lernte sehr viel, indem ich Steve und die anderen bei der Arbeit beobachtete.“

Auch für Noah Falstein war die Skywalker Ranch ein ganz besonderer Ort zum Arbeiten. „Unser Gebäude war einem Pferdestall nachempfunden. Wir taten so, als wären wir nicht beleidigt – das sollte unser Arbeitsplatz sein? Aber dort gab es viele Stellen, wo man sich zusammensetzen und brainstormen konnte, vor allem in den regnerischen Wintern. Im Sommer traf man sich dann eher draußen an der Viehtränke.“

Eine der Innovationen waren die beiden neuen Verben „Schau“ und „Rede“, die das Portfolio der inzwischen von Lucasfilm Games gekannten Handlungsmöglichkeiten ergänzten, während im Hintergrund die bekannte SCUMM-Engine (*Script Creation Utility for Maniac Mansion*) werkelt. „Ich denke, dass jeder Titel mit der SCUMM-Engine komplexer als die vorherigen war“, meint David. „Da das Spiel auf einem Film mit vielen Dialogen basierte, konnten wir mit den Dialogoptionen Indys großartigen Humor und seine leicht respektlose Art bestens zur Geltung bringen.“

An einem bestimmten Punkt im Spiel könnt ihr als Indy einer misstrauischen Wache Folgendes antworten: „Ich verkaufe diese modischen Lederjacken.“ Dies ist der Ursprung eines Running Gags, den Adventure-Fans auch aus *Monkey Island*, *Full Throttle* oder *Thimbleweed Park* kennen dürften. David ist sich nicht ganz sicher, wer sich die Zeile ausgedacht hatte. „Es klingt nach Noahs Humor. Als Inspiration dienten bestimmt die Indy-Bomberjacken, die wir bei Lucasfilm kaufen konnten. Ich habe meine immer noch.“



» [PC VGA] In VGA kam die Grafik erst richtig zur Geltung.

Die rechtzeitige Fertigstellung bis zur Filmpremiere erwies sich als schwierig, doch immerhin schaffte das Team es, als der Film noch in

den Kinos lief. „Wir wurden einige Monate zu spät fertig“, erinnert sich David. „Sechs Monate waren damals für ein Adventure eine sehr kurze Zeit. Trotzdem sorgten wir dafür, dass am Ende ein tolles Spiel herauskam. Ein paar Wochen vor der Filmpremiere wurden wir zu einer Preview in Hollywood eingeladen. Dabei bemerkten wir eine Szene, die herausgeschnitten worden war, die wir aber im Spiel hatten: Indys Ablenkung des Funkers im Zeppelin. Im Film ergibt eine Dialogzeile erst dann Sinn, wenn man das Spiel kennt.“

Das Adventure wurde ein kommerzieller Erfolg und stand bei der Kritik hoch im Kurs. Auch Steven Spielberg war ein Fan, wie Noah zu berichten weiß: „George [Lucas] war nie ein

Gamer. Aber Steven durchaus, und er spielte noch Jahre danach Videospiele, bestimmt sogar noch heute. Er rief mich eines Tages mit seinem kleinen Sohn auf dem Schoß an und fragte nach der Lösung eines schwierigen Rätsels. Dieser Sohn ist mittlerweile übrigens seit Jahren selbst Spielentwickler von Beruf.“

1992 ließ Noah das ebenso gefeierte *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* nachfolgen. „Ich finde Spiele besonders interessant, die von den Spielern auf ganz individuelle Art und Weise genossen werden können. Diesen Ansatz wollte ich bei *Fate of Atlantis* weiterverfolgen. Es war ein Haufen Arbeit, all die Lösungswege und möglichen Enden zu entwickeln.“ Später kam Noah zu Ohren, dass Louis Castle sich bei seinem Spiel zu *Blade Runner* von 1997 ebenso von dieser Herangehensweise inspirieren ließ. „Es war schön zu hören, dass er teilweise durch meine Arbeit motiviert worden war.“ Ein paar Ideen schafften es auch in *The Secret of Monkey Island*, an dem Ron und Michael nach *Last Crusade* weiterarbeiteten. Vor Kurzem erschien von Ron, David und Dave Grossmann das langersehnte *Return to Monkey Island*, in dem das Erbe der ursprünglichen SCUMM-Engine weiterlebt.

Wie denkt Noah angesichts dessen über die Möglichkeit eines weiteren Adventures mit Indy in der Hauptrolle? „Ich hatte darüber tatsächlich schon mit Ron und David diskutiert, als ich hörte, dass ein neuer Film in der Mache sei, das war ungefähr 2016. Wir haben ein wenig nachgeforscht, aber letztendlich entschieden, dass es vermutlich nichts werden würde.“ Noah verrät allerdings, dass die Chefetage bei Disney wohl derartigen Reboots nicht grundsätzlich ablehnend gegenübersteht. Doch auch wenn der Pixel-Indy seinen Hut nicht noch mal vom Nagel nimmt, wird er seinen wohlverdienten Platz in der Adventure-Geschichte behalten. *



MAKING OF



DESIGNER SCOTT KRAGER
BERICHTET UNS VON DIESEM
PLATTFORMER, DER AUF DEM
ATARI-2600-KLASSIKER BASIERTE
UND AUF NAHEZU ALLEN SYSTEMEN
ERSCHIENEN IST – AUCH ALS
ERSTES NICHT-MICROSOFT-SPIEL
FÜR WINDOWS 95.



FAKTEN

- » PUBLISHER:
ACTIVISION
- » ENTWICKLER:
ACTIVISION
- » ERSCHIENEN:
1994
- » PLATTFORM:
MEGA DRIVE, DIVERSE
- » GENRE:
PLATTFORMER

Scott Krager machte 1990 seinen Abschluss in Kommunikation und wollte eigentlich in die Fernsehproduktion. Obwohl er seit Atari-2600-Tagen ein Gamer war, wollte er sein Hobby nicht zum Beruf machen: „In die Spielebranche geriet man zufällig. Ich wollte beim Fernsehen arbeiten, weil mir der Stil gefiel.“

Scott bekam einen Job bei Paramount und wurde Produktionsassistent bei der in den USA legendären Sitcom „Cheers“. „Ich schrieb einige Drehbücher mit David Pavioli, den ich auf der Arbeit kennengelernt hatte und der auf der Suche nach einem

weiteren Autor war. Wir hatten Glück und fanden ziemlich schnell einen Agenten, was dann zu einer festen Rolle als Autor bei einer Sitcom namens ‚Bob‘ führte.“ Nach deren Auskehr er von seinem Agenten, dass dieser den Produktionsleiter von Activision, einen gewissen Alan Gershenfeld, kannte.

Für ihn arbeiteten sie zunächst als freie Mitarbeiter und schrieben Designdokumente für das Arcade-Spiel *Street Hoops*. Allerdings wurde der Basketball-Titel aufgrund finanzieller Probleme eingestellt. „Eine intensive Lernerfahrung“, erzählt Scott. „Sie sprachen über Technik, über Sprites, und ich fragte: ‚Was ist ein Sprite?‘“



ENTWICKLER- HIGHLIGHTS

**EARTHWORM JIM:
SPECIAL EDITION**
SYSTEM: PC
JAHR: 1995

INTERSTATE '76
SYSTEM: PC
JAHR: 1997

**SKYLANDERS: SPYRO'S
ADVENTURE (IM BILD)**
SYSTEM: XBOX 360/
PLAYSTATION 3/WII U
JAHR: 2011

» Es sollte nur ein paar Monate dauern, aber ein Jahr später war es immer noch ein Vollzeitprojekt.«

SCOTT KRAGER

Alan Gershenfeld teilte ihnen irgendwann mit, dass Activision David Cranes *Pitfall!*, den klassischen Plattformer für Atari 2600, neu auflegen wollte. Die Entwicklung hatte bereits begonnen, und sie wollten das Team vergrößern. Da Alan die Designarbeit für *Street Hoops* gefiel, fragte er Scott und David, ob sie Interesse hätten. „Ich liebte das 2600er-Original, wie hätte ich da ablehnen können?“, schmunzelt Scott.

Scott und David wurden als freiberufliche Leveldesigner eingebunden. Sie erhielten einen Crashkurs in dem von Greg Marquez geschaffenen Entwicklungstool *The Ultimate Map Editor*, kurz *TUME*, das von Dan Chang auf MS-DOS portiert worden war. So begannen sie mit dem Leveldesign für *Pitfall: The Mayan Adventure*. Die geplante Entwicklungszeit erhöhte sich. „Es sollte nur ein paar Monate dauern, aber ein Jahr später war es immer noch ein Vollzeitprojekt“, erinnert sich Scott. „Wir versuchten weiterhin, einen festen Job als Autoren zu bekommen. Doch zu diesem Zeitpunkt war mir klar, dass ich die Arbeit an *Pitfall* und an Videospiele liebte. David hingegen wollte beim Schreiben bleiben.“

Der Designer des Originals, David Crane, war nicht an der Produktion von *Mayan Adventure* beteiligt. „Das ursprüngliche *Pitfall!* wurde aus Respekt vor ihm eingebaut“, so Scott. Im Spiel ist ein geheimes Portal versteckt, das den Spieler in das kultige Original versetzt – folgt dazu dem weißen Skorpion...

John hatte mit einigen anderen eine Vision für das neue *Pitfall* entworfen. Sie wollten dem Originalspiel treu bleiben, was die Gegner betraf: wilde Tiere, tödliche Fallen, gefährliche Sümpfe und alle anderen Hindernisse. Das Laufen und Springen, das athletische Klettern und das Herumschwingen an Lianen würden ebenfalls erhalten bleiben.

Zu dieser Zeit hatte Scott keinen wirklichen Plan davon, wie man Levels entwirft: „Das Wissen über die verfügbare Technik, gepaart mit einem groben Instinkt als Fan des Genres. Das waren meine Grundlagen, um das Leveldesign zu entwerfen. Ich habe mich auf meine Erfahrung als Gamer gestützt. Ich habe vor allem viele Mega-Drive-Spiele gespielt; bei einem Freund zu Hause SNES. Ich liebte Action-Adventure-Plattformer und orientierte mich an meinen Favoriten, was Tempo, Spielmechanik, Rätsel und Story anging.“

Der Design jedes Levels startete mit einem Layout, das Scott auf großes Karopapier zeichnete und so als Raster darstellte. „Ich skizzierte grob, wo der Spieler beginnen und wo das Ziel sein sollte“, so Scott. „Dann fügte ich Fallen, Ranken, Feinde, einen Endgegner, ein Rätsel oder sogar einen versteckten Bereich ein.“ Er verwendete diese Entwürfe, um damit in *TUME* zu arbeiten. Dort entstanden mehrere Ebenen, Auslöser, Feinde, spielbare Oberflächen, Umgebungsgrafiken, Parallax-Scrolling und vieles mehr.

Der Entwicklungsprozess beschreibt Scott als anstrengend, aber lohnenswert: „Es gab etliche lange Nächte. Wir hatten einen engen Zeitplan, mussten viel arbe-

» [Mega Drive] Ein Sack voller Steine als Munition für die Schleuder.



» [Mega Drive] Die Wassereffekte sind wunderschön.



» [Mega Drive] Versteckte Buchstaben ergeben „PITFALL“.



» [Mega Drive] Nervige Fledermäuse.



SEITENSPRÜNGE

Kann Harry auf jedem System überzeugen?



MEGA DRIVE

■ Läuft flüssig, das Spielgefühl ist großartig. „Die Animationen der Spielfigur sind genauso sehenswert wie das gesamte Szenario.“ (Götz Schmiedehausen, *Mega Fun* 1/95, 85%)



MEGA-CD

■ Fügt der gelungenen Mega-Drive-Version zwei zusätzliche Level sowie einen brillant atmosphärischen CD-Soundtrack hinzu. Und das übliche Mega-CD-FMV-Intro.



32X

■ Die neu gezeichneten Sprites in höherer Auflösung sowie die zusätzlichen Levels der Mega-CD-Version leiden unter der unregelmäßigen Framerate.



SNES

Sieht ein wenig schöner aus als sein Gegenstück auf dem Mega Drive. „Auch das Spieldesign verdient ein Extra-Lob, jeder Level wurde mit viel Liebe zum Detail entworfen.“ (Robert Zengerle, *Video Games* 12/94, 85%)

GUTE ARGUMENTE

DAS WAFFENARSENAL VON HARRY JR.

■ Harry Jr. kann auf vier verschiedene Waffen zurückgreifen, die individuelle Stärken haben. Im Vergleich zu anderen Genre-Titeln sind alle ganz gut ausbalanciert.

Die Standardwaffe ist eine Schleuder mit zwei Angriffsmöglichkeiten. Sie kann als eine Art Peitsche verwendet werden, dafür müsst ihr allerdings nah an den Gegner ran. Steine schießen kann sie aus der Distanz natürlich auch. Munition ist reichlich vor-

handen, wenn ihr die Augen offenhaltet. Nicht sonderlich effektiv ist es, den Angriff mit der Schleuder aufzuladen und eine Art Super-Angriff auszulösen.

Neben der Schleuder darf Harry Jr. mächtige Bumerangs werfen, die wieder gefangen werden können. Das allerdings kann knifflig werden. Zuletzt gibt es eine Art Smartbomb, die alles auf dem Bildschirm trifft und eine Menge Schaden verursacht. Die solltet ihr am besten für die schwierigen Bosskämpfe aufheben.



► ten und alle Qualitätskriterien erfüllen. Alle ein bis zwei Wochen gab es Diskussionen: Wie sollen wir das hinbekommen, was ist der Schwierigkeitsgrad, das ist viel zu schwer, das ist viel zu leicht, wie sollen wir diesen Level in den Speicher einbauen – und so weiter. Das waren die Herausforderungen der Spieleentwicklung zu dieser Zeit. Die waren damals wohl nicht anders als heute.“

Mayan Adventure erschien auf fast jedem damaligen System, und Scott wurde danach zu einem Vollzeitmitarbeiter bei Activision. „Ich liebte die Videospielproduktion, also entschied ich mich, sie zu meinem Beruf zu machen. David und ich gingen deshalb getrennte Wege, aber wir sind bis heute befreundet.“

Activision setzte Scott gleich an die nächsten Aufgaben. Er arbeitete an Umsetzungen von *Pitfall* für Ataris Jaguar, Segas 32X und Mega-CD sowie für Windows

» [Mega Drive] Der pixelige Skorpion verbirgt etwas.





GAME BOY ADVANCE

■ Die GBA-Version hat keine Hintergrundmusik, läuft ziemlich abgehackt und hat schrecklich grelle Grafiken. Aber zumindest kann man sie auf einem alten GBA ohne Hintergrundbeleuchtung spielen!



JAGUAR

■ Der Jaguar-Port erinnert an den 32X-Port. Leider ist die Framerate hier sogar noch schlechter als beim 32X, aber zumindest ist sie konstant schlecht, anstatt zu schwanken.



PC

■ „Ein Motivationsbrocken sondergleichen, den man ohne Einschränkungen weiterempfehlen kann. [...] Ein Programm, das in keinem Haushalt fehlen sollte!“ (Petra Maueröder, PC Games 11/95, 90%)



95. *The Mayan Adventure* wurde im August 1995 von Activision veröffentlicht und war das erste kommerzielle Spiel für das damals neu eingeführte Betriebssystem Windows 95. Diese Version des Spiels wurde im Lauf von acht Monaten entwickelt und basierte auf der Sega 32X-/Mega-CD-Fassung.

Die Engine, *Exodus*, wurde von einer Firma namens Kinesoft entwickelt, mit der Activision einen Vertrag abschloss. Ein spezieller Programmierer namens Andrew Glaister wurde aus Chicago eingeflogen. *Exodus* war die Grundlage dafür, dass Pitfall unter Windows 95 lief. Alle Originalgrafiken wurden auf eine höhere Auflösung gebracht. Nur das beste beider Sega-Versionen wurde miteinander kombiniert.

Ein Merkmal der Windows-Version war Hatman. Gibt man im Spiel „Hatman“ ein, verwandelt sich Pitfall Harry Jr. in eine bizarre Strichmännchen-Figur mit einem großen H auf dem Bauch. „Eine Idee von Andrew Glaister“, freut sich Scott. „Ein

» [Mega Drive] Enge Räume sind kein Problem für Harry Jr.



» **Pitfall wurde als Launch-Titel angepriesen, so spürten wir den Druck und die Aufregung.**«

SCOTT KRAGER

Scherz aus der Kindheit.“ Hatman wurde auch in die Windows-95-Version von *Earthworm Jim*, dem nächsten Projekt des Teams, eingeschleust.

Außerdem taucht Hatman in den Spielen *Beavis and Butt-Head in Virtual Stupidity*, *Scooby Doo: Classic Creep Capers* und *Slamscape* auf, um nur einige zu nennen. Natürlich wurde *The Mayan Adventure* ursprünglich für einen Controller entwickelt, daher war es wichtig, dass sich das Spiel auch auf einer Tastatur gut spielen lässt.

Mit der Entwicklung für ein unfertiges Betriebssystem, der Tastatursteuerung und der Aktualisierung aller Grafiken auf eine höhere

Auflösung war Windows 95 die schwierigste Portierung. Es war aber auch die mit den größten Chancen. Microsoft machte große Werbung für Windows 95. Wir durften den Zeitplan nicht verpassen; es wurde als Launch-Titel angepriesen, also spürten wir den Druck, waren aber auch sehr aufgeregt.“

Die Arbeit am Leveldesign wertete Heinrich Lenhardt so: „Das Leveldesign ist zwar frei von Sackgassen, aber reich an Umwegen.“ Trotzdem reichte es in der deutschen Fachpresse (darunter *Video Games*, *PC Player*, *Mega Fun*, *PC Games*) für die

diversen Versionen durchweg zu guten bis sehr guten Wertungen zwischen 79% und 90%. Da verwundert es, dass keine Fortsetzungen in Auftrag gegeben wurden. Scott arbeitete weiterhin für Activision, darunter an mehreren *Skylanders*-Titeln. Aber eben an keiner Fortsetzung des Jump-and-runs.

Pitfall: The Mayan Adventure verdient Anerkennung. Es ist ein gelungenes, unterhaltsames und herausforderndes Spiel, das mit den besten Genre-Titeln seiner Zeit mithalten kann. Abseits von Mario und Sonic bietet Harry Jr. auch heute noch beste Unterhaltung. *

» [PC] Das ist Hatman in all seiner Pracht. Ein netter Gag in der PC-Fassung.



EVERCADE EXP

ZWEIEINHALB JAHRE NACH RELEASE DES EVERCADE-RETRO-HANDEHDS ERSCHEINT JETZT DESSEN ERWEITERTE VERSION MIT VORINSTALLIERTEN CAPCOM-SPIELEN. WIR WOLLTEN VON BLAZE ENTERTAINMENT WISSEN, WAS DEN RETRO-HANDEHD AUS IHRER SICHT VON ANDEREN UNTERSCHIEDET.

Mit dem Evercade erschien 2020 ein Handheld, für den es Spiele nur auf Modul gibt – also keine ROMs auf SD-Karten, USB oder Flash-Speicher. Herstellerspezifische

Spielesammlungen dafür kosten knapp 20 Euro. So kann man beispielsweise mehrere Namco-Spielhallenklassiker auf einem Modul erwerben. Dem Einzelspielersystem folgte der Multiplayer-Evercade VS, der nicht nur zwei Module gleichzeitig schluckt, sondern auch Frontanschlüsse für vier USB-Controller hat.

Anfang des Jahres 2022, zum zweiten Geburtstag des Evercade, zeichnete sich eine interessante Debatte ab: Einige Fans vertraten die Meinung, dass Entwickler Blaze Entertainment mehr Spiele mit großem Namen lizenzieren müsse, damit das System die nächste Wachstumsstufe erreichen könne. Andere waren mit dem, was die Plattform bereits zu bieten hatte, zufrieden und hofften einfach auf eine Auffrischung der Handheld-Hardware, eine Art Evercade Pro.

Am Ende hat Blaze etwas entwickelt, das theoretisch beide Lager zufriedenstellen könnte. Der Evercade EXP ist als nächster großer Schritt gedacht, ein neues Stück Handheld-Hardware, das mit allen bestehenden Evercade-Modulen kompatibel ist und die Bedienbarkeit verbessern soll. Auffälligste Neuerung sind die vorinstallierten Spiele. Jeder Evercade EXP wird mit 18 Capcom-Titeln ausgeliefert, darunter so bekannte Titel wie *Street Fighter II: Hyper Fighting*, *Final Fight*, *Commando*, *Strider* und *Mega Man 2*. Diese



ANDREW BYATT
» Geschäftsführer,
Blaze Entertainment



SEAN CLEAVER
» Marketingleiter,
Blaze Entertainment

Spiele sind für das Gerät lizenziert und müssen nicht heruntergeladen oder aktiviert werden.

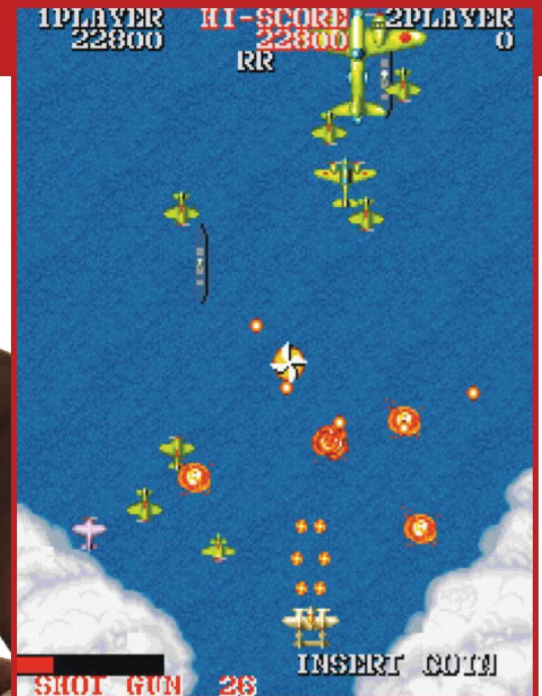
Bei Blaze Entertainment zeigt sich Geschäftsführer Andrew Byatt verständlicherweise erfreut über den Deal mit Capcom: „Dass ein Unternehmen mit solchem Ansehen und solcher Geschichte mit uns an diesem Projekt zusammenarbeiten und auf dem Gerät vertreten sein möchte, ist eine Riesensache!“ Sean Cleaver, Marketingmanager von Blaze, stimmt zu: „In den zweieinhalb Jahren seit der Veröffentlichung des ersten Evercade haben wir uns einen guten Ruf damit erarbeitet, beliebte Retro-Titel wieder zu veröffentlichen. Aber dann Capcom für unser Projekt zu gewinnen zeigt uns, dass der Evercade selbst für große Publisher interessant ist.“ ▶



» [Arcade] *Vulgus* ist ein Paradebeispiel für den Tate-Modus.



» [Arcade] 1944: *The Loop Master* ist das einzige CPS-2-Spiel auf der Konsole.



» [Arcade] Die High-score-Jagd in 1943 macht immer noch großen Spaß.



SYSTEM-FAKTEN

DIE UNTERSCHIEDE ZWISCHEN DEM EVERCADE UND DEM EVERCADE EXP AUF EINEN BLICK.

EVERCADE® EXP

CPU
1,5 GHZ

RAM
512 MB

INTERNER
SPEICHER
4 GB

WLAN
JA



EINGEBAUTE
SPIELE
18

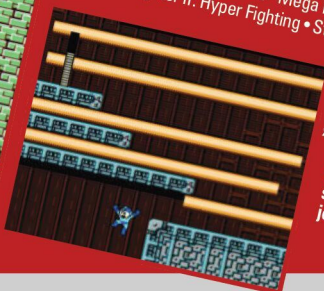
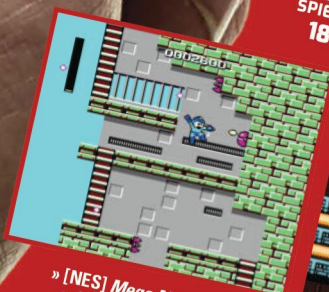
1942 • 1943 • 1944: The Loop Master • Bionic Commando
Breath of Fire • Captain Commando • Commando • Final Fight
Forgotten Worlds • Ghouls 'n Ghosts • Legendary Wings
Mega Man • Mega Man 2 • Mega Man X • Mercs
Street Fighter II: Hyper Fighting • Strider • Vulgus

TV-AUSGANG
720P

(Mini-HDMI-Ausgang,
Kabel nicht enthalten)

AUFLÖSUNG
800 X 480

TATE-
MODUS
JA



► Kunden, die bereits auf die aufgerüstete Evercade-Hardware scharf waren, zeigten sich zusätzlich angetan von der Zahl der vorinstallierten Spiele. Viele waren aber auch der Meinung, dass die eingebauten Spiele das bisherige Konzept des Systems, Spiele nur auf Modul anzubieten, verraten würden. „Wir verstehen das vollkommen“, entgegnet Sean auf diese Sorge. „Unsere Philosophie wird sich aber überhaupt nicht ändern. Evercade bleibt ein komplett physisches System mit physischen Modulen, es gibt keinen Online-Store, keine Online-Codes oder was auch immer. Hätten wir die Capcom-Spiele auf eine andere Weise veröffentlichen können, hätten wir es getan.“

„Bei diesen großen Unternehmen kann man die Dinge nicht immer genau so bekommen, wie man sie haben will“, ergänzt Andrew. „Wir haben wirklich hart dafür gekämpft, die Spiele auf Modul zu bekommen. Nach ein paar Jahren Arbeit daran haben wir beschlossen, dass wir einen Kompromiss machen müssen. Nichts spricht dagegen, dass wir irgendwann, wenn das System entsprechende Verkaufszahlen liefert, die Spiele auf Modul veröffentlichen.“

Aber im Moment ist das nicht möglich, es wäre schlicht zu teuer.“

Ein Partner von Capcoms Format dürfte nicht nur neue Spieler auf die Plattform locken, sondern möglicherweise auch Branchengrößen wie SNK, Konami, Sega oder Taito davon überzeugen, sich in Zukunft ebenfalls zu beteiligen. Bedenken haben einige Fans trotzdem: Sie befürchten, dass Blaze jetzt immer die wichtigsten Spiele eines Herstellers nur fest installiert statt auf Modul anbietet – um damit den Verkauf neuer Evercades anzukurbeln.

Was sagt der Geschäftsführer dazu? „Es geht bei Evercade um die Philosophie des physischen Videospieles, das jetzt ist nur ein kleiner Umweg“, so Andrew. „Wir wollen eine riesige Bibliothek von Spielen mit Handbüchern und Boxen auf die Beine stellen. An diesem Ziel hängt unser Herz. Das ist unser Hauptaugenmerk für die Zukunft, wir wollen, dass die

Leute die Spiele wie früher aus ihren Regalen nehmen können.“ Zum Thema Hardware fügt Sean hinzu: „Für die nächsten 14 bis 18 Monate haben wir keine wirklichen Pläne, in dieser Zeit ein weiteres Evercade-Gerät herzustellen.“

Doch was passiert, wenn ein weiterer großer Publisher einen Deal wie Capcom möchte, und eine Veröffentlichung auf Modul wieder nicht erlaubt? „Evercade ist mittlerweile eine Marke, und wir sind das Unternehmen dahinter. Wir haben jetzt einen guten Bestand an Retro-Gaming-Produkten, und da unser Geschäft expandiert, könnten wir auch Projekte abseits von Evercade starten“, erklärt Sean. „Sollten noch einmal Inhalte vorinstalliert werden, denke ich, dass es sich dann nicht um ein Evercade-Produkt handeln wird“, fügt Andrew hinzu. „Beim Evercade werden wir uns ►



» [Arcade] *Bionic Commando* läuft hier in der Arcade-Version.



► darauf konzentrieren, weiter neue Module anzubieten, die Software weiterzuentwickeln und sie mit neuen Funktionen auszustatten.“

Trotz aller Stärken bei der Software ist der Evercade EXP auch ein beeindruckendes Stück Hardware. Für eine aktualisierte Version des Original-Evercade gab es genug Gründe. „Als wir den ersten Evercade auf den Markt brachten und das Konzept der Module in der heutigen Gamer-Welt testeten, sollte der Verkaufspreis günstig sein und das Interesse der Menschen wecken. Das ganze Feedback der Community führte dann zu dieser Weiterentwicklung“, sagt Andrew. „Wir haben vor etwa einem Jahr mit der Arbeit am EXP begonnen, als gerade der Evercade VS produziert wurde.“

Bei einem ersten Blick auf den Evercade EXP fällt auf, dass Größe und Gewicht sehr ähnlich zum alten sind. Doch der neue LCD-Bildschirm ist gegenüber dem Original stark verbessert. Die Auflösung wurde von 480x272 auf 800x480 erhöht. Da es sich zudem um ein IPS-Display handelt, hat es auch einen weiteren Blickwinkel und eine viel schärfere Darstellung. Sean ergänzt: „Wir haben den Bildschirm etwas näher an den Rand des Geräts gerückt, zudem ist er aus Glas im Gegensatz zum Plastik des Vorgängers.“ Die Auflösung klingt im Vergleich etwa zu einer Switch niedrig, ist aber für Retro-Kost ausreichend. Viele Spiele lassen sich gut auf eine vertikale Auflösung von 480 Pixeln skalieren.

Die Steuerung wurde leicht überarbeitet, indem zwei Schultertasten hinzugefügt und



» [Arcade] *Ghouls 'n Ghosts* ist immer noch extrem schwer.

die Start-, Auswahl- und Menütasten neu positioniert wurden: So soll man sie während des Spielens nicht mehr versehentlich drücken. Die Haptik der Steuerung gilt als eine der Stärken des ursprünglichen Evercade-Handhelds, auch wenn manchem Spieler nach einer Weile vom Digipad der linke Daumen schmerzte. Auffällig sind die neuen Tasten A und B unter dem Steuerkreuz, die für den Tate-Modus vorgesehen sind. Wenn dieser aktiviert ist, werden das Display und die Steuerkreuz-Funktionen um 90 Grad gedreht, was eine optimale Darstellung von vertikal ausgerichteten Spielen er-

» [Arcade] *Final Fight* macht auch solo so viel Spaß wie früher.



möglichst, beispielsweise von *Burger Time*. Das ist eine enorme Verbesserung gegenüber der horizontalen Darstellung dieser Spiele auf dem Original-Handheld, wo sie oft gequetscht und unscharf aussahen.

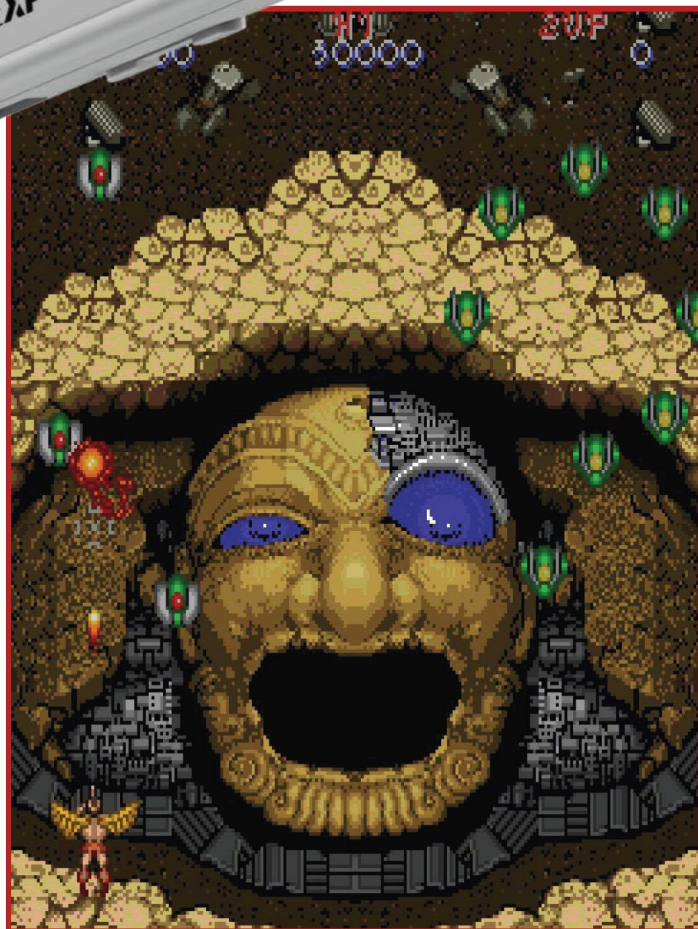
Um in den Modus zu wechseln, drückt man einfach einen Knopf an der Unterseite des Geräts. „Auch bei der Hardware legen wir großen Wert auf das Physische.

Der tatsächliche Tastendruck und die Tatsache, dass dieser etwas auslöst, sind Teil der Erfahrung. Das bedeutet, dass niemand sich mit einem Menü herumschlagen muss“, sagt Sean. „Wie bei allem, was wir mit Evercade machen, wollen wir, dass es einfach, schnell und sofort einsatzbereit ist. Das bedeutet auch, dass wir auf manche Sachen verzichten.“

Zum Beispiel auf eine Gyro-Steuerung. Das würde das den Preis in die Höhe treiben und wäre laut Sean nicht zukunftssicher. Bei ►



» [Arcade] *Legendary Wings* profitiert extrem vom neuen Tate-Modus.



FRISCHES SPIELEFUTTER

IN DEN LETZTEN WOCHEN DES JAHRES 2022 LIESS BLAZE ENTERTAINMENT EINIGE NEUE MODULE AUF DIE FANGEMEINDE LOS. HIER EINE ÜBERSICHT DER VERÖFFENTLICHUNGEN.

■ Für Evercade wie auch Evercade EXP kam rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft ein Schwung neuer Module heraus. Die *C64 Collection 1* erschien schon Anfang November 2022 und bildet den Auftakt der Evercade-Heimcomputerreihe. Die Sammlung umfasst 14 Spiele, darunter *Summer Games*, *Winter Games*, *Impossible Mission*, *Stormlord* und *Lee* (der neue, urheberrechtsfreundliche Name für das Spiel *Bruce Lee*). Die Emulation fühlt sich solide an. Die Spiele wurden so ausgewählt, dass man nicht zu viel mit der Tastatur arbeiten muss. Die Bildschirmntastatur ist zwar funktional, aber nicht besonders elegant.

Ebenfalls Anfang November erschien mit *Alwa's Awakening/Cathedral* ein Paket aus zwei modernen Retro-Spielen. *Alwa's Awakening* ist ein technisch sehr beeindruckendes NES-Spiel, während *Cathedral* vom NES inspiriert ist. Zudem ist es die erste native Portierung auf den Evercade. Das Modul ist vor allem für Fans von Metroidvania-Plattformern geeignet.

Zwei neue Module begeistern vor allem Shoot-em-up-Fans. *Irem Arcade 1* (veröffentlicht Mitte Dezember 2022) enthält sechs Spiele. Die größte Attraktion ist zweifellos *R-Type*, aber auch der Hit *Moon Patrol* wird bei vielen Spielern gut ankommen. *In the Hunt* und *Battle Chopper* (vielen besser bekannt als *Mr. Heli*) bieten weiteren Ballerspaß, der Prügler *Lightning Swords* und das Football-Spiel *10-Yard Fight* fallen weniger auf. Mehr Shoot-em-up bietet *Toaplan Arcade 1* (ebenfalls Dezember 2022). Das Modul enthält *Tiger Heli*, *Flying Shark*, *Truxton*, *Zero Wing* und *Alcon* (auch bekannt als *Slap Fight*). Dazu kommen das Prügelspiel *Guardian*, der Puzzler *Teki Paki* und der Single-Screen-Plattformer *Snow Bros*.



» [Arcade] *R-Type* ist sicherlich der Star bei *Irem Arcade 1*.



» [PC] *Cathedral* ist das erste Spiel, welches komplett nativ ohne Emulation läuft.



» [Arcade] *Street Fighter II: Hyper Fighting* ist das Highlight des EXP.



» [Arcade] *Commando* muss man im Tate-Modus spielen.



» [Arcade] Heiß her geht es im Vertikalscroller *Mercs*.



» [Arcade] *Forgotten Worlds* überzeugt mit wunderschöner Pixelkunst.

► anderen Sachen geht die Liebe ins Detail. Weil die rechte Hand während des Spielens auf der Taste für den Modus-Schalter liegt, wurde der Auslösewiderstand der Taste so erhöht, dass ein versehentliches Drücken schwerer ist.

Andere neue Funktionen sind nicht ganz so offensichtlich. Die Integration von Wi-Fi ist besonders praktisch, da sie einfache Firmware-Updates ermöglicht. Andrew gibt zu: „Das Anschließen an einen PC oder Mac war lästig. Dank des zusätzlichen internen Speichers können Evercade-EXP-Besitzer auch Funktionen wie die *Game of the Month*-Initiative nutzen, bei der Spiele aus dem *Indie Heroes 2*-Modul als zeitlich begrenzte Downloads angeboten werden sollen. „Das sollte 2023 kommen“, sagt Andrew. „Wir brauchen lediglich die Lizenzen, was aber keine allzu große Herausforderung sein sollte.“

Der USB-C-Anschluss bringt schnellere Ladegeschwindigkeiten als beim Originalmodell. Dummerweise wird deshalb das alte Linkkabel zwischen Evercade und Evercade VS nicht mehr funktionieren. „Wir würden gerne einen Weg finden, den VS und den EXP zu verbinden. Vielleicht könnten wir den Zugriff auf die Capcom-Spiele über den VS ermöglichen“, sagt Andrew. „Das ist alles noch in der Entwicklung. Es zeigt aber, dass wir uns

für Leute, die EXP und VS besitzen, einiges vorgenommen haben.“ So könnten großartige Multiplayer-Spiele wie *Street Fighter II: Hyper Fighting* und *Final Fight* vom Einzelspieler-Gerät befreit werden – wenn es die entsprechende Freigabe von Capcom dafür gäbe.

Eine TV-Ausgabe gibt es wieder, sie läuft allerdings nicht mit 1080p, sondern weiterhin nur mit 720p. Wieso? „Das liegt zum Teil an der Akkulaufzeit“, erklärt Andrew. „1080p ist anspruchsvoller, erzeugt mehr Wärme und belastet das Gerät generell stärker.“

Der Evercade EXP kostet mitsamt der mitgelieferten *Irem Arcade 1-Cartridge* um die 150 Euro. Der ursprüngliche Handheld kam vor weniger als drei Jahren für unter 100 Euro auf den Markt. Sean führt Gründe dafür an: „Die Herstellungskosten sind in die Höhe geschossen. Selbst wenn wir den alten Handheld weiter produziert hätten, hätten wir den Preis dafür erhöhen müssen. Es war also sinnvoll, mit einem neuen Gerät einen neuen Ansatz zu wählen. Zusammen mit den neuen Produktionspreisen konnten wir auch gleich die Qualität verbessern: hochwertigere Komponenten einbauen und wirklich ein neues, wertiges Erlebnis bieten.“

TATE-MODUS

WELCHE SPIELE PROFITIEREN BESONDERS VOM VERTIKALEN ANZEIGEMODUS DES EXP?

TECHNOS ARCADE 1

- Battle Lane Vol. 5
- Mania Challenge
- Minky Monkey

DATA EAST ARCADE 1

- Burger Time
- Darwin 4078
- Lock 'n' Chase

ATARI ARCADE 1

- Centipede
- Millipede
- Super

JALECO ARCADE 1

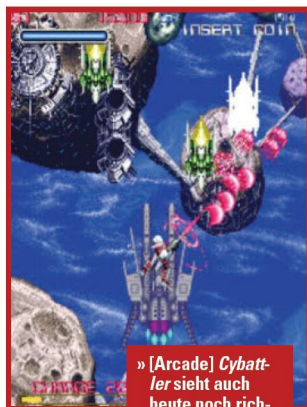
- Cybattler

TOAPLAN ARCADE 1

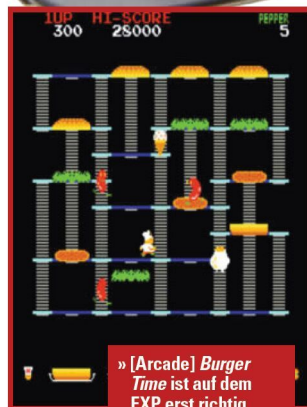
- Alcon
- Flying Shark
- Tiger Heli
- Truxton

EVERCADE EXP CAPCOM GAMES

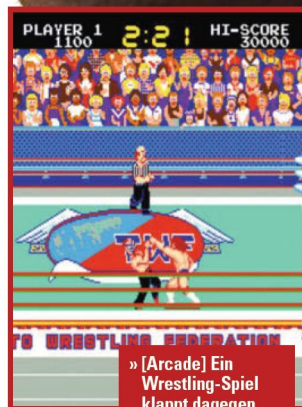
- 1942
- 1943
- Commando
- Legendary Wings
- Mercs
- Vulgus



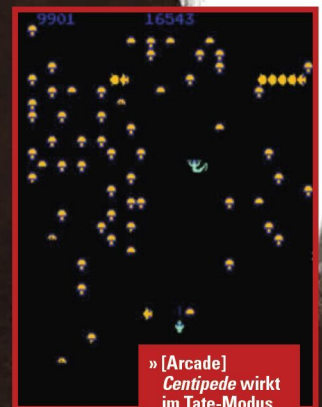
» [Arcade] Cybattler sieht auch heute noch richtig gut aus.



» [Arcade] Burger Time ist auf dem EXP erst richtig exzellent.



» [Arcade] Ein Wrestling-Spiel klappt dagegen besser horizontal.



» [Arcade] Centipede wirkt im Tate-Modus viel runder.



» *Evercade Evolution* ist verfügbar auf der inoffiziellen Evercade-Seite evercade.info.

FAN-SERVICE

LIAM ISAACS ÜBER DIE EVERCADE-FANGGEMEINDE

■ Zum Evercade gehört auch die wachsende Fangemeinde, die seit der Veröffentlichung entstanden ist. Diese lebt durch ihre leidenschaftlichen Spieler wie Liam Isaacs, der nicht nur ein Administrator auf Facebooks *Evercade Fans Hub* ist, sondern auch das Evercade-Fanzine *Evercade Evolution* verantwortet. „Ich habe ein paar Artikel im Internet über eine neue Konsole gelesen, die vollständig lizenzierte Spielesammlungen auf Modul anbietet und wie der Traum eines Retro-Gamers klang“, erzählt er uns und nennt die einfache Bedienung des Geräts als großen Pluspunkt gegenüber Alternativen wie einem RetroPi-System.

„Mit dem Evercade spielen wir alle die gleichen Spiele und entdecken gemeinsam neue Spiele. Das schafft eine leidenschaftliche Verbindung“, so Liam weiter. „Das spricht unsere Nostalgie an und unseren Wunsch, etwas Physisches zu haben, das wir sammeln können.“

Doch Liam wollte mehr. So begann er bald zusammen mit einer Reihe von Gleichgesinnten mit dem Fanzine *Evercade Evolution*. Sein Beruf als Grafik-

designer war für das Layout sehr nützlich. „Mit einem eigenen Evercade-Magazin konnte ich mein Hobby und meinen Beruf kombinieren“, freut er sich. „Anfangen haben wir zu zweit und eine simple PDF-Datei produziert. Die wurde über einen Link von meinem Google Drive verteilt. Mittlerweile werden die gedruckten Magazine auf der ganzen Welt über Amazon verkauft.“

Jede Ausgabe von *Evercade Evolution* nimmt Hunderte von Arbeitsstunden in Anspruch. Neben dieser ehrenamtlichen Arbeit in der Freizeit hat das Fanzine auch viel Unterstützung von Blaze erhalten. „Blaze war schon immer großartig“, sagt Liam strahlend. „Nachdem Vaughan Ansoncombe und ich die erste Ausgabe produziert hatten, meldete sich Andrew Byatt und bot an, uns ein Interview für die zweite Ausgabe zu geben. Auch Ryan Dekker, der leitende technische Angestellte, hat ein Interview mit uns über technische Themen gemacht.“

Wie viele andere Evercade-Fans freut sich Liam auf die Veröffentlichung des EXP. Allerdings ist er nicht allzu begeistert von den vorinstallierten



» Liam Isaacs hofft tatsächlich auf ein Evercade-Modul mit Nokia-N-Gage-Spielen.

Spiele und hofft, dass Module auch in Zukunft der Schwerpunkt von Blaze bleiben. „Die Module sind einer der großen Anziehungspunkte für Evercade-Fans und ein Markenzeichen des Systems“, sagt er. „Ich bin begeistert von dem Deal mit Capcom, denn das zeigt, dass die großen Publisher jetzt für den Evercade bereit sind.“

Interessierte Neulinge sind willkommen. „Unsere Facebook-Gruppe ist eine tolle Gemeinschaft, in der wir als Admins kaum etwas zu tun haben. Die Mitglieder unterhalten sich über die Spiele, die Module, die sie gerne hätten, kommende Veröffentlichungen und so weiter. Es herrscht immer eine positive Atmosphäre, neue Mitglieder sind immer willkommen.“

RETRO RUMBLE

DER EVERCADE EXP IM
VERGLEICH ANDEREN
AKTUELLEN RETRO-
GERÄTEN.



EVERCADE EXP

PREIS: CIRCA 140 EURO

SPIELE: 24 (18 INTEGRIERT, 6 AUF MODUL)

Das System kommt mit Promis wie *Street Fighter II: Hyper Fighting*, *Final Fight*, *Mega Man 2* und *Commando* sowie *R-Type* und *Moon Patrol* auf dem Modul *Irem Arcade 1*. Einzige Handheld-Konsole, zudem jede Menge schon verfügbarer Module (je circa 20 Euro).



THE A500 MINI

PREIS: CIRCA 130 EURO

SPIELE: 25

Diese Hommage an die Amiga-Reihe ist etwas günstiger als der Evercade EXP und enthält Titel wie *Alien Breed*, *Speedball II*, *Stunt Car Racer* und *Kick Off 2*. Das System ist auch offiziell über einen USB-Stick erweiterbar, was etwas umständlicher ist als die Evercade-Module.

► So wie die Capcom-Spiele die öffentliche Wahrnehmung des Evercade steigern sollen, soll auch das Aussehen des EXP dazu beitragen. „Wir wollten ein etwas weniger spielzeugartiges Aussehen. Wenn man die Leute bittet, hart verdiente 150 Euro auszugeben, dann erwarten sie auch etwas mit höherem Anspruch“, erklärt Andrew.

Mit der Einführung der *C64 Collection 1* wird eine dritte Modulreihe mit neuer Nummerierung eingeführt, wobei die blaue Heimcomputer-Reihe zu den bestehenden Heimkonsolen- und Arcade-Serien hinzukommt. Angesichts der Popularität von Heimcomputern in Großbritannien und Europa ist dies eine späte Einführung. „Heimkonsolen sind am einfachsten umzusetzen, Arcade ist schon entwicklungsintensiver und Heimcomputer sehr anspruchsvoll“, erklärt Andrew die Verzögerung. „Zum Beispiel müssen Diskettenwechsel umgangen und so reibungslos wie möglich gestaltet werden, denn absolute Authentizität zu Lasten des Komforts will nicht jeder.“

Was er zu erwähnen vergisst: Viele C64-Spiele benötigen zumindest teilweise eine Tastatur zur Steuerung, die der Evercade nicht besitzt. Vom C64 abgesehen hat das Team bereits einen Blick auf andere Heimcomputer-Plattformen geworfen, was spannende Projekte erwarten lässt.

Eines davon ist *Cathedral*, das erste Spiel überhaupt, das direkt nativ auf dem Evercade läuft, anstatt im Hintergrund einen Emulator zu verwenden. „Wir haben uns dafür eingesetzt,

diese Retro-Erfahrungen aus einer modernen Perspektive zu bringen, wie die *Indie Heroes*-Reihe und die *Xeno Crisis/Tanglewood*-Sammlung“, sagt Sean.

Spiele direkt auf den Evercade zu portieren, also eine auf das System angepasste Version zu schreiben, soll zukünftig ein Teil der Philosophie werden. Das Team ist sich dabei aber auch darüber im Klaren, dass native Evercade-Spiele immer noch Retro-Ästhetik und -Mechanik bieten müssen. Das ist ein sehr neuer Ansatz, der noch Feinschliff braucht. „2023 werden wir uns damit vertraut machen können, und hoffentlich werden wir mehr Inhalte entwickeln“, wünscht sich Andrew. Die Vorteile liegen klar auf der Hand: *Cathedral* ist von NES-Spielen inspiriert, aber nicht an die Beschränkungen des NES gebunden. Außerdem können moderne Annehmlichkeiten wie die Unterstützung des Breitbildformats und ein konventionelleres Speichersystem anstelle von Speicherständen implementiert werden.

2023 scheint ein entscheidendes Jahr für die Evercade-Plattform zu werden. Blaze Entertainment scheint bei der Hardware seine Hausaufgaben gemacht zu haben. Was die Software anbelangt, so sind die Grundlagen vorhanden. Mittlerweile sind auf allen Modulen zusammen fast 300 lizenzierte Retro-Klassiker erhältlich, Tendenz steigend. Dass alle veröffentlichten Module durchnummeriert sind und mit Handbuch und Box kommen, spricht



» [SNES] *Breath of Fire* steht im Kontrast zu den Spielhallenklassikern.



» [SNES] *Mega Man X* genießt bis heute Kultstatus.

den Sammlertrieb an. Die bereits vorhandene Fangemeinde muss weiter zufriedengestellt, gleichzeitig aber auch vergrößert werden. Ob das gelingt, wird die Zeit zeigen. *



MEGA DRIVE MINI 2

PREIS: VERGRIFFEN

SPIELE: 60

Kaum jemand hat den Mini 2 erwartet, dafür sind jetzt auch 12 Mega-CD-Titel dabei. Neben Perlen wie *Sonic CD* und *Shining Force CD* warten auch Einzelstücke wie *Night Trap* oder *Sewer Shark*. Aktuell ist das System ausverkauft, es empfiehlt sich ein regelmäßiger Blick zum Beispiel auf [ideal.de](https://www.ideal.de).



EGRET II MINI

PREIS: CIRCA 200 EURO

SPIELE: 40

Der Mini-Spielautomat von Taito ist etwas teurer, bietet aber 40 Arcade-Spiele wie *Space Invaders*, *Bubble Bobble* und *Elevator Action Returns* und kann über eine SD-Karte erweitert werden. Der eingebaute 5-Zoll-Bildschirm ist drehbar, ein Tate-Modus selbstverständlich.



ASTRO CITY MINI V

PREIS: CIRCA 250 EURO

SPIELE: 22

Segas Mini-Spielautomat wiederum kommt mit 22 vertikal ausgerichteten Arcade-Spielen, darunter *Zaxxon*, *Strikers 1945*, *Raiden*, *Batsugun* und *Wrestle War*. Das Shoot-em-up-lastige Line-up leidet bedauerlicherweise unter einer nervigen Eingabeverzögerung.

Konamis größter Lizenz-Hit

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Von Winnie Forster



Lange Zeit setzt Konami auf Eigenentwicklungen und beginnt erst gegen Ende der 80er Jahre mit Erwerb und Umsetzung zugkräftiger Fremdlizenzen. Nach den Realfilm-Umsetzungen *Goonies* und *Top Gun* gehen die Japaner mit amerikanischen Comic- und TV-Cartoon-Hits in die Vollen und verwandeln die bizarren *Teenage Mutant Ninja Turtles* – deren Titel in Deutschland abgeändert wird – in Pixel.

Spiele, die auf einer bekannten Film-, TV-, Comic- oder Spielzeugmarke basieren, haben in den ersten 20 Jahren unseres Hobbys einen sehr schlechten Ruf. Mit Recht: Das Geld, das Ocean, Acclaim und andere Game-Verlage für Joypad-Rechte nach Hollywood und Co. überweisen, spart man sich in der Entwicklung gern wieder ein, produziert zu großen Namen meist mickrige Programme. Nicht die Game-Qualität, sondern die Strahlkraft der Popkultur-Vorlage soll dürftige C64-, Amiga- und NES-Spiele wie *Knight Rider*, *Back to the Future* oder *Total Recall* verkaufen.

Darüber rümpfen die meisten Fans die Nase und verbeugen sich wiederum vor Herstel-

lern wie Konami, die alle Ressourcen in starke Originale stecken. Entsprechend skeptisch reagieren die Spieler, als auch Konami auf den Lizenzzug aufspringt und nach *Goonies* und *Top Gun* eine ulkige US-amerikanische Comic- und TV-Marke übernimmt: *Teenage Mutant Ninja Turtles*, kurz *TMNT* (und in Deutschland: *TMHT*, weil aus dem „Ninja“ das weniger bedrohliche „Hero“ wird). Gemeint sind die vier Schildkröten namens Leonardo, Donatello, Raphael und Michelangelo, die Kampfsport können und Pizza füttern.

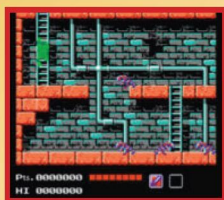
DIE MACHER

Konami wird 1973 als Automatenhersteller gegründet und über die 80er Jahre mit exzellenter



» Als „Heiliger Gral“ gilt *TMHT*-Sammlern die 16-Bit-Heimumsetzung von *Turtles in Time*: Die Duett-Klopperei ist eines der ersten SNES-Spiele in Europa – und heute eines der gesuchtesten und teuersten PAL-Module!

PAL-PARADE 1990 BIS 1995: TURTLES IN EUROPA



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

NES, 1990 (NTSC: 1989)

■ Das erste Heimspiel der Martial-Arts-Schildkröten ist eine Plattform-Prügelei, die Image Works in Konami-Lizenz für alle möglichen Plattformen, vom ZX Spectrum bis zum Amiga, herausbringt. Diese in England programmierten Computer-Versionen kann man vergessen! Gelungen ist nur die von Konami Japan produzierte NES-Fassung, ein Koop-Joypad-Klassiker.



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II: THE ARCADE GAME

NES, 1991 (NTSC, 1990)

■ Der Port des Automaten von 1989 übertrifft das erste NES-Spiel in jeder Beziehung: „Fantastisch gelöst“, urteilt *Video Games*: „Bunt, schön, abwechslungsreich, strotzt vor Spezialeffekten. Und, am wichtigsten: Die Spielbarkeit wurde exzellent ausgetüfelt. Stumpfsinniges Draufgeschlagene kommt selten auf, in jedem Abschnitt warten neue Überraschungen.“



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES IV: TURTLES IN TIME

SUPER NINTENDO, 1992

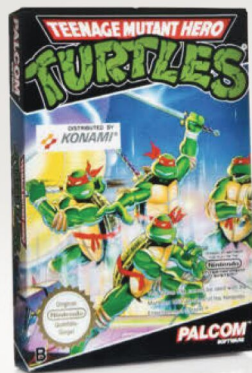
■ Weil das NES-Spiel *The Manhattan Project* 1991/1992 nur als NTSC-Modul in den USA und Japan herauskommt, ist *Turtles in Time* nicht das vierte, sondern dritte *TMHT*-Spiel auf europäischen PAL-Konsolen: Es ist zwar eine frühe 16-Bit-Entwicklung (hierzulande ein SNES-Starttitel), aber für viele immer noch das schönste Spiel der Serie, mit großen Cartoon-Animationen, Mode-7-Gags und Chiptune-Orchester.



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES: THE HYPERSTONE HEIST

MEGA DRIVE, ENDE 1992

■ Das vierte Euro-Heimspiel der Schildkröten ist eine nicht erweiterte, sondern leicht abgespeckte *Turtles in Time*-Variante. „Die Super-NES-Variante ist besser (mehr Levels, 3-D-Effekte, nettere Grafik)“, kritisiert *Power Play* zu Recht, empfiehlt *The Hyperstone Heist* dennoch „als grundsolides und durchdachtes Prügelispiel mit ordentlich Abwechslung“, lobt „fetzige Musik“ und die „angenehme“ Farbpalette: „Sega-Freaks kommen auf ihre Kosten.“



SET – WERTVOLLE SPIELESERIEN

» In den USA veröffentlicht Konami fünf Koop-Prügel-Scroller mit den Ninja-Schildkröten, auf unseren PAL-Konsolen sind es nur vier „Hero“-Abenteuer: Zwei NES-Titel, ein Super-Nintendo-Höhepunkt und Ende 1992 der akzeptable, lahm becoverte Mega-Drive-Nachzügler *The Hyperstone Heist*.

Action für die 8-Bit-Plattformen MSX und NES weltweit bekannt, darunter *Hyper Olympic*, *Yie Ar Kung Fu*, *Gradius*, *Contra* (*Probotector*), *Castlevania* und *Metal Gear*. In den frühen 90er Jahren erreicht die japanische Firma ihren kreativen und kommerziellen Gipfel als „Primus inter Pares“-Drittherrsteller für den Marktführer Nintendo. Auf Super Famicom (Super NES) werden ab 1990 systematisch alle erfolgreichen Konami-Titel in verbesserten Versionen veröffentlicht (etwa *Super Castlevania*) und die Fußball-Serien *International Superstar Soccer* (ISS) und *Pro Evolution Soccer* (PES) erfunden. Konami überlebt den Wechsel der Marktführung von Nintendo auf Sony und setzt seine Erfolge mit Klassikern und Innovationen auf PlayStation fort, fasziniert uns mit *Metal Gear Solid*, *Beatmania*, *Silent Hill* und *Castlevania X: Symphony of the Night*. Im 21. Jahrhundert verblasst der Glanz des Konami-Logos – heute ist Konami nur noch ein japanischer Hersteller un-

ter vielen, verdient Geld mit *Yu-Gi Oh*-Duellen, Smartphone-, Download- und Online-Content.

DIE SERIE

Erst gegen Ende der 80er setzt Konami neben Eigenkreationen auch auf Fremdlizenzen, mit denen man vor allem in Europa und den USA punkten will. Nach zwei Mainstream-Kinomarken schnappen sich die Japaner die Rechte an den *Teenage Mutant Ninja Turtles*, ursprünglich eine Underground-Comic-Serie, ab 1987 ein Überraschungshit im US-Zeichentrick-TV – familienfreundlich verharmlost und gefeiert von Jungs im Grundschulalter. Auch als Plastikfiguren verbreiten sich die vier Helden sowie ihr Lehrmeister, die weise Ratte Splinter, ihre Freundin April und der Oberbösewicht Shredder. Im leicht futuristischen New York und dessen Kanalisation angesiedelt, werden die Schildkröten zu einem Pop-Phänomen der 80er Jahre und erweisen sich für Konami als Gold-

grube – auch weil sich Konami im Gegensatz zu westlichen Publishern viel Mühe mit den Lizenzumsetzungen gibt. Besonders gut gelingen die zwei Automaten, deren turbulente Vier-Helden-Multiplayer-Modi für Heimkonsolen zur Zwei-Spieler-Koop-Randale (und auf Game Boy zu Solo-Trips) beschnitten werden. Konami-üblich entstehen keinerlei Eins-zu-eins-Umsetzungen, sondern für jede Plattform modifizierte Spielabläufe und Levels.

OVP UND AUSSTATTUNG

Konami lässt die *TMHT*-Spiele von japanischen Inhouse-Profis programmieren und dafür ordentlich Modul-Speicherplatz springen. Schon das NES-Debüt umfasst 4 MBit (512 KByte in Heimcomputer-Sprache), die Super-NES- und Mega-Drive-Spiele 8 bis 16 MBit (ein oder zwei MByte). Konami achtet auf starkes Cover-Design und darauf, dass sich die Turtles-Boxen im Regal gut mit Konamis anderen Nintendo-Spielen verstehen: *The Arcade Game* auf NES und die beiden Super-Nintendo-Spiele stecken in den Silberrahmen-Schachteln der Konami-Hochzeit. Dabei ist *Turtles in Time* der rundum schönste *TMHT*-Teil. Im Unterschied zu den NES-, Mega-Drive- und Game-Boy-Spielen liegt ihm kein Schwarz-Weiß-Heftchen, sondern eine farbig illustrierte Anleitung bei.

RARITÄT UND WERT

Die *TMHT* bilden heute eine der teuersten Modulserien sowohl der 8- und 16-Bit-Zeit als auch der 1990er. Sie sind wohl auch darum begehrt, weil die starke Gamer-Fraktion der um 1980 Geborenen schöne Kindheits Erinnerungen mit *TMHT*-Zeichentrick und -Figuren verbindet. „Nackt“ sind die NES-Module typische 10- bis 20-Euro-Spiele (oder ein 5-Euro-Flohmarkt-Glücksfund). Halbwegs komplett und in bescheidenem Zustand zahlt ihr ab 30 Euro. Ein guter Zustand kostet euch mindestens 50, „mint condition“ um die 100 Euro. Doppelt und dreimal so teuer ist das letzte NES-Spiel *Tournament Fighters* – komplett kaum unter 300 Euro zu haben!

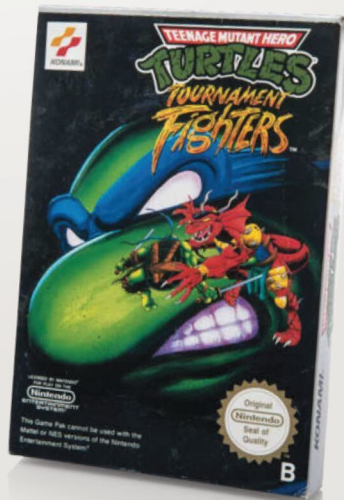
Günstiger und besser ist es auf Mega Drive: Komplettpreise beginnen ab 40 Euro, während *The Hyperstone Heist* zwischen 100 und 200 Euro gehandelt wird. Im Gebraucht-preis wird es von den beiden SuperNES-Titeln noch geschlagen: *TMHT IV: Turtles in Time* gibt es selbst stark lädiert kaum für unter 200 Euro, und es steigt auf Mondpreise zwischen 500 bis 2.000 Euro, wenn es „mint“ oder „neu“ ist. Es sind nicht die Module, sondern das Drumherum, Box und Anleitung, die den Preis treiben. Wohl dem Spieler, der die quadratische Pappschachtel und die Schwarz-Weiß-Miniheftchen der drei Game-Boy-Titel nicht entsorgte, sondern pflegte! Komplett und gut erhalten ist etwa *Turtles II: Back from the Sewers* 150 bis 300 Euro wert. ★



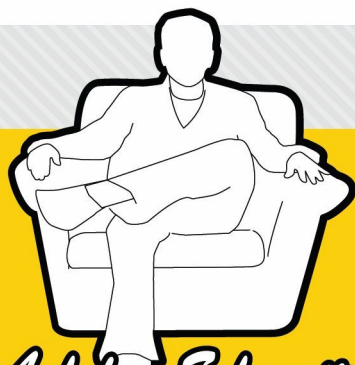
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES: TOURNAMENT FIGHTERS

SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE, 1993, NES, 1994)

■ Als Abschluss und Endkampf von fünf Turtles-Action-Jahren ahmt Konami Capcoms *Street Fighter 2*-Turnier nach. *Tournament Fighters* macht neben Leo, Raph, Mike und Don auf NES Casey (Jones), Hot(head) und Shred(der) spielbar, auf Mega Drive April O'Neil, die Comic-Figur Ray Fillet und Original-Charakter Sisyphus. Die SNES-Arena betreten zwölf Turnierteilnehmer inklusive Rattenkönig und Cyber-Shredder.



» Als furioses Finale von fünf Action-reichen *Turtles*-Jahren inszeniert Konami ein Beat-em-up-Turnier für alle drei Heimkonsolen, SNES, Mega Drive und – als eine der letzten Entwicklungen für diese Plattform und erst 1994 ausgeliefert – den 8-Bit-Oldie NES.



Auf dem Sofa mit ...

JOHN NEWCOMER

Der Automatenklassiker *Joust* von Williams markierte den Beginn der 40-jährigen Entwicklerkarriere von John Newcomer und legte den Grundstein für viele der bekanntesten Namen der Branche.

John Newcomer, der zunächst Spielzeuge entwickelte und später auf Videospiele umschwenkte, wurde bereits 1981 mit seiner ersten Produktidee bei Williams vorstellig, als noch niemand wusste, wie man die schwingenden Flügel eines Straußes animieren sollte. John war der Ansicht, dass man den Besuchern einer Spielhalle nicht nur Althergebrachtes vorsetzen sollte. Diese Idee vertrat John auch später, etwa mit *High Impact Football*, das auf Sportfans abzielte, die mit *Donkey Kong* nichts anfangen konnten.



» Eine Reihe *Joust*-Automaten in einer Spielhalle in Richardson, Texas.

RG: Wie hat deine Karriere als Spielzeugentwickler begonnen?

JN: Ich kam aus dem Produktdesign und wusste ein bisschen was über Psychologie und Mechanik. Angefangen hatte ich bei einem Spielehersteller in einem Vorort von Chicago, der für *Mouse Trap* bekannt war, aber noch mehr als hundert andere Patente innehatte. Die typischen Angestellten dort waren Mitte vierzig, und dann kam ich mit zwanzig und hatte völlig andere Ideen. Doch der Chef nahm mich unter seine Fittiche. Ich kannte mich sehr gut mit Schach aus und konnte jedes erscheinende Spielzeug sofort benennen, das war einfach meine Leidenschaft.

RG: Wie bist du dann von klassischen Spielzeugen zu Videospielen gekommen?

JN: Für mich war absolut klar, dass die Zukunft den elektronischen Spielzeugen gehörte. Man merkte doch, dass die Leute nicht auf Dauer mit piepsenden LEDs zufrieden sein würden. Das wurde umso deutlicher, wenn man sich in den Spielhallen umsah, besonders als *Space Invaders* und *Galaxian* herauskamen. Es war klar, dass Spielwaren bald alle so aussehen würden, mit mehr Speicher und in der Art von interaktiven Filmen. Damals war die Stoßrichtung ziemlich offenkundig.

RG: Hättest du mit der Langlebigkeit und der Beliebtheit von *Joust* gerechnet?

JN: Wen auch immer man damals gefragt hätte – jeder wäre wohl davon überrascht gewesen, dass diese Spiele auch 40 Jahre später immer noch erinnert und gespielt werden. Das ist einzig und allein den Spielern und den Fans zu verdanken – die Spielhallen sehen ja heute ganz anders aus: Sie sind eher Bars, bei denen man einen Festbetrag bezahlt und niemandem mehr 25 Cent aus der Tasche leihen muss. Das hätte man vielleicht voraussehen können. Ich denke, dass

viele an die Weiterentwicklung dieser Titel glaubten. Die Hardware würde immer besser werden und es würde in die Richtung Metaversum und interaktive Filme gehen. Eine der Grundüberlegungen war jedenfalls, etwas Neues zu machen.

RG: War *Joust* einfach eine verrückte Idee von dir oder steckten da tiefergehende Pläne dahinter?

JN: Im Spielzeugbau ging man an die Dinge völlig anders heran als in der Videospielindustrie. Ich nutzte die gleichen Gedankenprozesse für meine Ideenfindung, weil wir immer wieder neue Ideen hervorbringen mussten. Und damals gab es noch kein Internet. Ich hätte alles gegeben, um damals Internet zu haben. Mein Internet war mein ausgefranster Bibliotheksausweis. Als ich den Übergang vollzog, wollte ich ein paar grundlegende Ideen aus verschiedenen Kategorien in der Hinterhand haben, da ich nicht wusste, was sie brauchen konnten oder in welche Richtung es gehen sollte. Allerdings wusste ich, was in den Spielhallen abging und welche Spielzeuge besonders beliebt waren, und ich hatte außerdem Kontakte nach Japan, so dass ich auch vieles bereits nachvollziehen konnte, was sie taten.

RG: Das Konzept von *Joust* ist recht originell. Wie bist du auf Ritter gekommen, die Straußen reiten?

JN: Von einer Ausnahme abgesehen habe ich jedes meiner Spiele immer visualisiert und konnte es schon vorher in meinem Kopf spielen. So wusste ich, wie es aussehen sollte, und konnte mir ein paar Skizzen machen, eine kurze Beschreibung verfassen und später die Lücken füllen. Wenn es ein Konzept in die nächste Phase schaffte, dann baute ich die Beschreibung ein wenig aus und konnte die Vision dann präsentieren. Wie es zu den Straußen kam, ist eine andere Geschichte. ►

A portrait of John Newcomer, a man with a beard and glasses, wearing a black shirt. He is holding a large, smooth, white egg in his left hand. The background is a mottled blue and purple. There are two text boxes: a small white one on the left and a large yellow one on the right.

» John Newcomer hatte bei *Joust* den Hintergedanken, dass Menschen „schließlich gerne fliegen könnten“.

»Für mich war absolut klar, dass die Zukunft den elektronischen Spielzeugen gehörte. Man merkte doch, dass die Leute nicht auf Dauer mit piepsenden LEDs zufrieden sein würden.«

JOHN NEWCOMER

»Niemand aus der Chefetage wollte ein Sportspiel machen, und niemand trieb Sport. Auch bei den Entwicklern waren nicht allzu viele Sportler dabei.«

JOHN NEWCOMER



» John Carmack (rechts), Gründer von iD Software und Cheftechniker bei Oculus, feiert mit John Newcomer den 40. Geburtstag von Joust.

» [Automat] Eines der interessantesten Projekte mit Johns Beteiligung war *Revolution X*, ein Lightgun-Spiel rund um die Band Aerosmith.



► [Der Film] *Avatar* kommt [an das Originalkonzept] schon ziemlich nahe ran mit seinen Bergen und den fliegenden Inseln. Es sollten eigentlich fantasievolle Vögel mit Reiter sein, die für den Kampf gezüchtet worden waren, aber auch mittelalterlich. Ich grübelte, ob [der Spieler] selbst fliegen oder getragen werden sollte. Es stellte sich aber heraus, dass das

mit dem Herunterschubsen besser funktionierte, wenn man auf einem Vogel saß. Außerdem wollte ich, dass der Spieler fliegen und auf Plattformen laufen konnte, als Teil der Strategie. Im Kern ist es ein Strategiespiel.

RG: Hattest du nicht mal eine Idee für einen Titel zu *Krieg der Welten*?

JN: Ja, dafür habe ich viele Klinken geputzt. Es gab nur grobe Skizzen, da ich einfach nur sehen wollte, ob sich jemand für das Konzept interessierte. Ich wollte ein anderes

Genre erforschen und hätte natürlich viel Zeit in die Technik stecken müssen. Außerdem wollte ich ein Spiel machen, bei dem man Extrateile benutzen konnte. Wir haben damals die Technologie genutzt, die wir hatten, und versuchten, sie bis an die Grenzen auszureizen.

RG: Wie kam es zu deinem Engagement bei *Sinistar*?

JN: Es gab noch nicht einmal einen Namen für [das Spiel]. [Mitentwickler und Program-



DIE BESTEN FÜNF

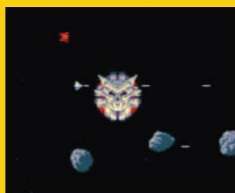
John liebt es, Spiele neuen Zielgruppen näherzubringen. Diese fünf Titel tun genau dies.



JOUST

JAHR: 1982

■ John erstes Videospiel erschien 1982 bei Williams. Es wirkt simpel, ist aber ein strategischer Titel mit Rittern auf fliegenden Straußen, die Gegner austricksen, indem sie auf ihnen landen und sie in Eier verwandeln, die sie auf sammeln, bevor sie schlüpfen.



SINISTAR

JAHR: 1983

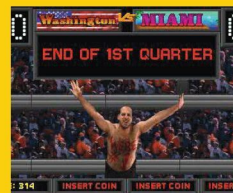
■ John stieß während der Entwicklung zu diesem Weltraum-Shooter, der zunächst *Juggernaut* heißen sollte. Der namensgebende Boss verhöhnte Spieler mit gesammelten Sprüchen wie „I hunger, coward!“, „Run! Run! Run!“ oder „I am Sinistar!“



NARC

JAHR: 1988

■ John half Eugene Jarvis bei diesem Side-Scroller, der 1988 auf den Markt kam. Bei diesem Spiel bekämpft ihr ein Drogenkartell, allein oder zu zweit. Der Automat war zwar technisch brillant, aber grafisch äußerst blutrünstig.



HIGH IMPACT FOOTBALL

JAHR: 1990

■ Sport war kein Genre, auf das Williams sich regelmäßig stürzte, doch John wusste, dass es ein Publikum für diesen 1990 erschienenen Automaten gab. Er hatte zwar keinen Erfolg, stieß aber die Tür für Klassiker wie *NBA Jam* auf.



TOUCHMASTER

JAHR: 1996

■ Dieser Automat konnte auf Bartheiken und in Restaurants platziert werden und umfasste elf Minispiele, darunter einen Basketball-Titel namens *Hot Hoops* und Kartenspiele wie *Target 21* oder *Peak Perfection*.



» [Automat] John filmte alle Schauspieler für *High Impact Football* selbst.

mierer Sam Dicker] hatte nur ein Raumschiff aus der Vogelperspektive, das er auf Millimeterpapier gezeichnet hatte, und den Sternenhintergrund, der es auch ins Spiel geschafft hat. Mehr gab es lange Zeit nicht. Weil es ein Weltraumspiel war, wusste die Chefetage damit nichts anzufangen. Das war eine der Aufgaben, für die ich ins Boot geholt wurde. Wenn den Leuten die Ideen ausgingen oder sie nicht mehr weiterwussten, konnte ich mit meinen Lösungsansätzen helfen.

RG: Wie kommst du denn auf deine Ideen?

JN: Wenn du Ideen haben willst, lies einfach Bücher wie verrückt. Ich lese Comics und Fantasy-Romane und bin ständig in der Bücherei. Dann solltest du alles auflisten und es dir nicht ausreden lassen. Wenn du ein paar Sachen zusammenhast, streich die Dinge weg, bei denen es nicht klingelt, und es wird



» [Automat] Für die Flugmuster der Strauße in *Joust* nahmen John und sein Team echte Vögel als Vorlage.



» [Automat] Alle Feldspieler wurden von Ed Boon verkörpert, dem Schöpfer von *Mortal Kombat*.

sich nach und nach ein Bild zusammenfügen. Ich weiß nicht, wie das bei anderen Leuten aussieht, aber ich kann mir jedes Spiel in meinem Kopf zusammenreimen. Das Herunterschreiben der Idee dauert dann nur noch einen Tag, weil ich nur das zu Papier bringen muss, was sowieso in meinem Kopf ist. Ich nannte [das Spiel] *Juggernaut*. Ich weiß nicht mehr genau wie, aber dann kam Noah Falstein zur Firma, um das Projekt *Juggernaut* und das Entwicklungsteam zu leiten. Ich selbst sollte mich mit meinem Team um die Grafik kümmern.

Noah und ich sprachen viel darüber, bevor er ein Team bekam – ich kam immer sehr gut mit Noah zurecht, weil auch er das Brainstorming gewohnt war. Er hatte vorher bei Milton Bradley gearbeitet, die so etwas wie Vorläufer der Konsolenspiele gemacht hatten. Jedenfalls arbeitete das Team wunderbar zusammen, weil ich mit Jack Haegar einen Zeichner engagiert hatte, der sich auf Pixel-Kunst verstand und die ganze Grafik für das Spiel zeichnete. Es war wirklich cool zu sehen, wie sein Team dieser Figur ein einprägsames Äußeres verpasst hat.

RG: Wer kam dann auf den neuen Namen *Sinistar*?

JN: Noah – er ist wirklich ein sehr witziger Typ. Er macht immer viele Wortspiele und

AUSGEWÄHLTE WERKE

- **JOUST** [1982] ARCADE
- **SINISTAR** [1983] ARCADE
- **TURKEY SHOOT** [1984] ARCADE
- **JOUST 2: SURVIVAL OF THE FITTEST** [1986] ARCADE
- **NARC** [1988] ARCADE
- **TRI-SPORTS** [1989] ARCADE
- **HIGH IMPACT FOOTBALL** [1990] ARCADE
- **GILLIGAN'S ISLAND PINBALL** [1991] PINBALL
- **SUPER HIGH IMPACT** [1991] ARCADE
- **REVOLUTION X** [1994] ARCADE
- **TOUCHMASTER** [1996] ARCADE
- **MOTOGP** [2003] MOBILE
- **MIDNIGHT MYSTERIES: THE EDGAR ALLAN POE CONSPIRACY** [2009] PC, NINTENDO DS



[Automat] Johns Automat *Touch Master* bot elf Titel für Bar- und Restaurantbesucher, die normalerweise keine Spielhallen besuchten.

dachte sich den Namen *Sinistar* aus. Das war ein viel besserer Name [als *Juggernaut*]. Tja, das Projekt war wirklich einzigartig und brauchte viele Schritte bis zur Verwirklichung.

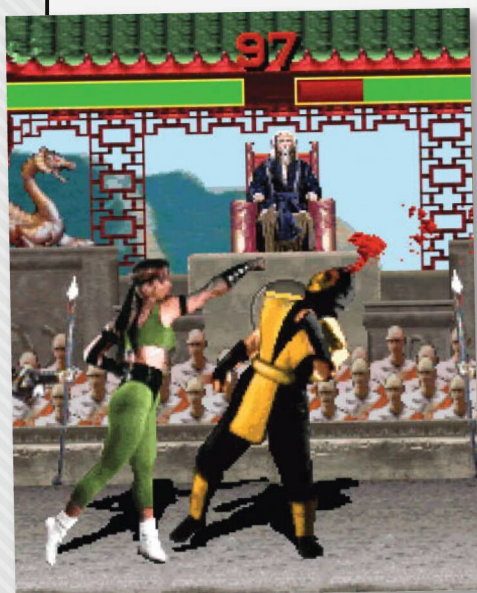
RG: Danach hast du mit *High Impact Football* ein Sportspiel ausprobiert.

JN: Niemand aus der Chefetage wollte wirklich ein Sportspiel machen, und niemand von denen trieb Sport. Auch bei den Entwicklern waren nicht allzu viele Sportler dabei [lacht]. Es war also von Anfang an schwierig, das Projekt durchzuboxen. Zur gleichen Zeit stellte ihnen unabhängig von mir Eugene [Jarvis] einen Football-Titel vor und bekam dafür grünes Licht. Das Sportspiel von Warren [Davis] und mir wurde dagegen abgesägt und sie versetzten uns in das Team von *NARC*, um dort die Dinge voranzutreiben.

Ich trieb damals sehr viel Sport: Wir hatten ein Softball- und ein Basketball-Team. Ich versuchte es immer wieder mit Vorschlägen zu Sportspielen und stieß auf taube Ohren. Am Ende verdanke ich es Ed Boon, der keine Flipper mehr, sondern Videospiele machen wollte und sich für Sportspiele interessierte.

RG: Wie ging es dann weiter?

JN: Ich filmte die Football-Spieler auf dem Feld ab. Danach erstellte ich eine Liste ▶



» [Automat] *Mortal Kombat*, das auch heute noch sehr erfolgreich ist, hat seit Johns ersten Demos einen langen Weg zurückgelegt.



» [Automat] John arbeitete an der Grafik des Ballerspiels *NARC* mit.

SPIELCHEN AUF DEM TOUCHSCREEN

■ Der *TouchMaster* war ein Automat, der beispielsweise auf einer Theke in einer Bar platziert werden konnte und ein Publikum ansprechen sollte, das nichts mit typischen Spielhallentiteln wie *Defender*, *NBA Jam* oder *Mortal Kombat* anfangen konnte.

„Damals hieß es oftmals aus dem Vertrieb: Haben wir denn nichts für Bars und Restaurants? Es handelte sich um ein komplett anderes Marktsegment“, sagt John. „Meine Einstellung dazu war: Versuchen wir es und schauen, was passiert. Vielleicht eröffnet es ja ganz neue Möglichkeiten. Ich wurde so regelrecht zu einem Experten für Casual Games.“

Der erste Automat der Reihe erschien 1996 und umfasste eine Mischung aus Karten- und Wortspielen sowie simplen Action-Titeln, die über einen Touchscreen statt mit einem Joystick bedient wurden. Sieben weitere Titel erschienen zwischen 1997 und 2000, darunter einige für das Nintendo DS.



► von [benötigten] Animationen und erklärte sie Ed. Er machte alle Bewegungen selbst, ich filmte ihn und so war er der Darsteller sämtlicher Spieler. Wir hatten noch ein paar Models für die Nahaufnahmen der großen, furchteinflößenden Bodybuilder-Typen, aber die Spieler auf dem Feld waren alle Ed Boon.

RG: Wie verlief dann die Veröffentlichung des Titels?

JN: Was mich bei der Sache wirklich auf die Palme bringt, ist, dass sie Eugene in ein anderes Projekt versetzten und wir so den Start der Football-Saison verpassten – das hat uns den Todesstoß versetzt. Die Händler kauften den Automaten nicht, weil sie fürchteten, den Saisonstart zu verpassen. Das grenzt an ein Verbrechen, weil man mit unserem Automaten vier Quarter auf einmal verdienen konnte und er jeden anderen Automaten bei Williams Bally Midway in Grund und Boden stampfte. Wir verdienten an den Teststandorten Hunderte mehr als jeder andere.

Wir haben bewiesen, dass wir Recht hatten und nur das Timing schlecht war. [Der Entwickler von *NBA Jam*] Mark Turmell hatte das kapiert und war bereit, gemeinsam mit Boon einen Basketballtitel zu machen. Da Basketball das ganze Jahr gespielt wird, gab es nicht diesen Schwachpunkt wie bei Football. Trotzdem scheffelte der Automat auch zwei Monate nach dem Beginn der Saison massig Geld, aber das zählte nicht mehr. Sie hätten schon ihr Geld verdient, aber man

kann eben nicht mit jemandem argumentieren, der das gerne schon im Juli oder August getan hätte. So war *NBA Jam* das sicherere Pferd und bewies, dass sich Sportspiele verkaufen konnten.

RG: Was konnte *High Impact Football* bei seiner Veröffentlichung erreichen?

JN: Worauf ich am meisten stolz bin, ist, dass *High Impact Football* trotz aller Unkenrufe aus der Chefetage die Tür aufgestoßen hat. Hört auf uns. Wir spielen nämlich wirklich Spiele und wissen, was die Leute da draußen wirklich wollen – nur weil ihr nicht zockt, heißt das nicht, dass sich die Spiele nicht gut verkaufen werden.

Einmal sagte ich: „Lasst uns ihnen eine Demo von zwei digitalisierten Typen zeigen, die miteinander kämpfen.“ Ich nahm also zwei Figuren, von denen eine so aussah, als würde sie laufen und eine, als würde sie zum Schlag ausholen. Ich war sehr aufgeregt. Eugene und meine Demo überzeugte sie nicht, aber ich freute mich wahnsinnig, als ich hörte, dass [die Schöpfer von *Mortal Kombat*] Boon und [John] Tobias diesen Kampf endlich gewinnen konnten.

RG: Das klingt so, als hätten deine Spiele den Weg für Hits wie *NBA Jam* oder *Mortal Kombat* geebnet.

JN: Jemand musste sich eben dafür einsetzen. Es ist nicht einfach, eine Sache genehmigt zu bekommen, bevor es kein erfolgrei-

»Ich sage immer: Das größte Risiko besteht darin, kein Risiko einzugehen.«

JOHN NEWCOMER



» [Automat] Die eindringliche Stimme von Sinistar schallte ab 1983 durch die Spielhallen.

ches Beispiel dafür gibt. Die Manager [waren oft zurückhaltend], weil sie selbst keine Spiele spielten oder nur die Titel betrachteten, die sich gut verkauften. Manchmal wollten sie auch nur austesten, wie hartnäckig du warst oder wen du noch alles für deine Sache begeistern konntest. Die waren ganz schön heimtückisch [lacht]. Jedenfalls waren bei allen erfolgreichen Titeln die Teams immer mit Leidenschaft dabei. Sie versuchten etwas Cooles zu machen, an das man sich erinnern würde. Aber ich verstehe auch die geschäftliche Seite und dass man kein Risiko eingehen möchte. Ich sage immer: Das größte Risiko besteht darin, kein Risiko einzugehen.

Jedenfalls funktionierten *NBA Jam* und *Mortal Kombat* und hatten mehrere Fortsetzungen, die die Taschen der Investoren füllten. Bei *NARC* und seiner Hardware hatten sie tatsächlich eine Hardware im Sinn, die acht Jahre oder länger halten würde. Dann hieß es: „Wir müssen daran denken, etwas mit 3D zu machen.“ Das war das einzige Mal, dass sie wirklich an die Zukunft dachten. ★

DURCHBOHR SIE MIT DEM SPITZEN ENDE

Der Weltmeister in *Joust* verrät uns seine Überlebenstipps.

■ Lonnie McDonald aus Missouri hält den Weltrekord und den Highscore an den meisten *Joust*-Automaten. Er hat auf 283 Automaten die Höchstpunktzahl erspielt und alles auf joustmaster.com dokumentiert. Hier sind seine Tipps zu Johns Kultspiel.

1. SICHERER BODEN

■ „Wenn ihr Spaß haben wollt, dann fliegt herum. Wenn ihr aber überleben und das Spiel gewinnen wollt, dann bleibt ganz unten. Lasst die Feinde auf euch zukommen und besiegt sie zu ihren Bedingungen.“

2. SPIELT AUF SICHERHEIT

■ „Wenn die Gegner zu euch hinunterfliegen, könnt ihr sie aufgrund des Winkels nicht besiegen. Geht nach links und rechts hinaus, um sie plattzumachen, aber bleibt so lange wie möglich in Sicherheit.“

3. SEID BERECHENBAR

■ „Meistens beginne ich mit meinem Bein auf dem linken Vorsprung. Ich bewege mich schon, versuche aber ein berechenbares Muster hinzubekommen, damit sie auch in einem vorhersehbaren Muster erscheinen.“

4. GEDULD!

■ „Lasst sie immer auf euch zukommen, wenn ihr könnt. Es wird euch in Fleisch und Blut übergehen.“



5. PASST AUF DIE ABWÄRTSKURVE AUF

■ „Wenn ihr zu den Schattenlords kommt (also zu den blauen Figuren ab Welle 16), könnt ihr sie schlagen, während sie sich in der Abwärtskurve befinden. Solange sie fallen, könnt ihr sie besiegen.“

6. VORSICHT, SIE KOMMEN VON HINTEN!

■ „Wenn ihr am Rand einer Plattform seid, wenn [ein Schattenlord] kommt, müsst ihr aufpassen, dass kein zweiter Schattenlord von hinten kommt. Die muss jemand sehr Gemeines programmiert haben!“

7. DIE BESONDEREN ZUERST

■ „Wenn einer mit einer besonderen Farbe erscheint, wird er in einem Winkel auf euch zukommen, den ihr nicht erwartet. Kümmert euch also zuerst um diesen.“

KLASSIKER-CHECK



LITTLE COMPUTER PEOPLE

Yamagotchi? Die Sims? Schnickschnack! Der geniale Designer David Crane brachte schon 1985 Leben in die Heimcomputer. Sein Spiel *Little Computer People* offenbart nämlich, dass mitnichten Chips, Widerstände und andere elektronische Bauteile unter der Haube eines Rechners stecken. Sondern ein mehrstöckiges Haus. Darin wohnt ein kleiner Mensch, mit dem wir uns unterhalten und anfreunden können.

Wer David Crane zu Gesicht bekommt, kann sich kaum vorstellen, dass er für einige der kreativsten Spiele der 1980er verantwortlich ist. Der Designer besitzt einen spröden, fast schon schulmeisterlichen Charme, mit dem er auf Konferenzen und Events über seine Werke referiert. Das darf er aber auch, denn seine Spiele haben es in sich: Nach *Outlaw*, *Canyon Bomber* und *Slot Machine*, die er bei Atari für das VCS 2600 entwickelte, gehörte er 1979 zu den Gründern von Activision. Nach den Fingerübungen *Fishing Derby*, *Dragster*, *Laser Blast* und *Freeway* landete Crane dort im Jahr 1982 mit *Pitfall!* seinen ersten Superhit. Es folgten die Kracher *The Activision Decathlon* (1983), *Ghostbusters* und *Pitfall II: Lost Caverns* (beide 1984). Alle fragten sich, wie er diesen Lauf fortsetzen würde. Cranes Antwort? *Little Computer People*, ein Spiel wie kein anderes, das er zusammen mit seinem Kollegen Rich Gold im Jahr 1985 fertigstellte.

Ein Spiel wie kein anderes? Das war in der Tat kein leeres Marketinggeschwafel, denn die

Simulation eines kleinen Menschen, der in einem heimeligen Haus seinem Leben nachgeht, hatte es bislang noch nicht gegeben. Die Spielepresse war sich unsicher, in welche Schublade *Little Computer People* passen könnte, doch dass es ein revolutionäres Spielerlebnis bot, war allen Testern klar. Es gibt keine Möglichkeit, das Spiel zu gewinnen, der kleine Bewohner lässt sich nur langsam auf den Spieler ein, der Spieler kann ihn auch vernachlässigen und sterben lassen. Und dann gibt es da noch eine rätselhafte weiße Tür auf dem Dachboden... Doch der Reihe nach: Nach dem Spielstart generiert *Little Computer People* einen kleinen, einzigartigen Menschen, der alsbald in sein digitales Heim einzieht, das wir aus der Puppenhaus-Perspektive sehen. Dort führt er ein ganz normales Leben: Er liest die Zeitung, legt eine Schallplatte auf, kocht sich etwas zu Essen, schaut fern oder macht ein Nickerchen. Er spielt obendrein nicht nur mit seinem Hund, sondern lädt auch schon mal den Spieler zu einer Runde Poker ein. Ab und an setzt er sich sogar an die Schreibmaschine, um einen Brief an den Spieler zu tippen. Jedenfalls in der Diskettenversion: In der Kassettenfassung für den Commodore 64 zieht bei jedem Spielstart eine neue statt einer einzigartigen Person ins Haus ein. Obendrein hat sie kein Gedächtnis, kann keine Karten spielen und sich nicht an den Spieler wenden.

Das Gedächtnis ist dabei wörtlich zu verstehen: Laut David Crane, der das Spiel für den Commodore 64 programmierte, scheute Acti-

vision keine Mühen und Kosten, sondern ließ jede Diskette mit einer einzigartigen, darauf gespeicherten Seriennummer versehen. Mit Hilfe dieser Nummer erzeugte der Programmcode dann die Charaktereigenschaften des Computermenschen. Außerdem gab es auf der Diskette einen 256 Byte großen Bereich, in dem die Entwicklung seiner Persönlichkeit festgehalten wurde, bestimmt vom Alter und den Erfahrungen des digitalen Hausbewohners.

Activision hatte große Pläne für das Spiel. So waren Erweiterungsdisketten geplant, auf denen neue Möbel ins Haus kommen sollten. Selbst ein Apartmentgebäude mit mehreren Computermenschen, die dann miteinander interagieren sollten, war in der Pipeline. Doch leider schafften sie es über das Designstadium nicht heraus. Wem das alles verdächtig wie eine 8-Bit-Version von *Die Sims* vorkommt, der liegt nicht ganz falsch. Deren Vater Will Wright berichtete freimütig, dass er *Little Computer People* oft und gerne gespielt habe und sich im Rahmen der Arbeiten an *Die Sims* mit dessen Entwicklern, darunter auch Rich Gold, ausgetauscht habe. ★



Von Roland Austinat

DENKWÜRDIGE MOMENTE

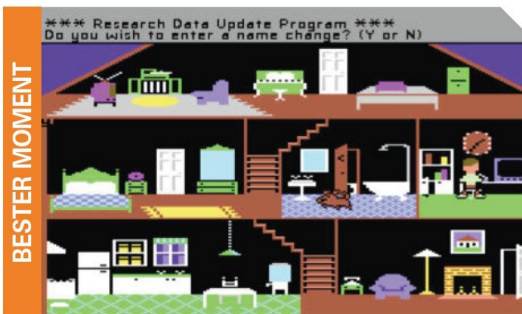
SPIELER FORSCHT



Mit Musik geht alles besser

Vor jedem Besuch im digitalen Haus gilt es, Datum und Uhrzeit zu notieren. Schließlich sind wir, so die Activision-Anleitung, Forscher, die einen digitalen Menschen beobachten. Ganz nebenbei gibt es dadurch zur Jahreszeit passende Musik: Zu Weihnachten erklingt im Haus schon mal „Jingle Bells“. Auch sonst ist unser Bewohner musikalisch: Er legt so manche Schallplatte auf und spielt ab und an Meisterwerke der Klassik auf seinem Klavier. Beides passiert übrigens im Obergeschoss.

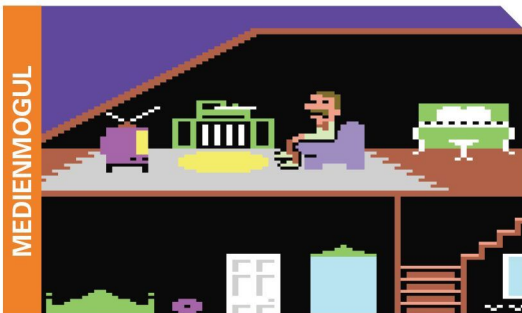
BESTER MOMENT



Freundliches Tippen gewinnt

Ins Computerzimmer zieht es unseren Digikumpel nur auf Zuruf: Bitten wir ihn, sich in den PC einzuloggen, können wir ein Programm zum Ändern unseres Namens starten. Das klappt wie auch die gesamte Kommunikation per Tastatur. Unsere Kommandos stehen immer am oberen Rand des Bildschirms. Bitten wir unseren (zufriedenen, gut genährten) Schützling freundlich genug um etwas, nickt er und macht sich ans Werk – immer wieder ein „bester Moment“ für den Spieler.

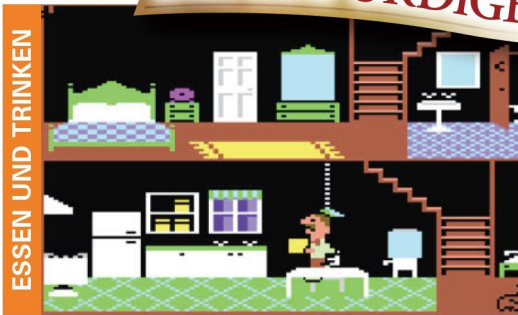
MEDIENMOGUL



TV, Platten, Bücher und Co.

Natürlich kann sich ein digitaler Hausbewohner auch alleine beschäftigen. Unser kleiner Freund legt gerne eine Schallplatte auf oder setzt sich ans Klavier, hängt aber auch ohne Gewissensbisse vor dem Fernseher ab. Das gleicht er mit etwas Aerobic aus. Nach dem Essen putzt er sich die Zähne, nach dem Toilettengang werden die Hände gewaschen. Nimmt unser Menschlein auf dem Wohnzimmerstuhl im Erdgeschoss Platz, dürfen wir ihm ein paar Streicheleinheiten verpassen.

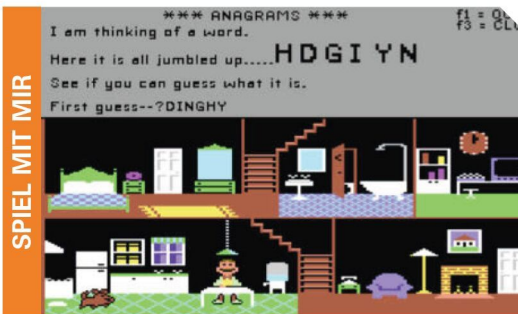
ESSEN UND TRINKEN



Der Lieferdienst kommt

Selbst digitale Menschen brauchen was zu futtern! Auf Tastendruck schellt ein Lieferdienst an der Tür, um unserem Schützling Lebensmittel zu bringen. Eine weitere Taste füllt den Wasserspender. Auch an den vierbeinigen Freund ist gedacht: Hundefutter wird ebenfalls per Tastendruck angeliefert. Wer all das konstant vergisst (oder es darauf anlegt), muss zusehen, wie es dem Bewohner immer schlechter geht. Doch wer will schon für dessen frühzeitiges Ableben verantwortlich sein?

SPIEL MIT MIR



Worträtsel und Kartenspiele

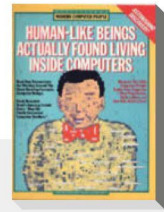
Besonders glücklich ist unser kleiner Freund, wenn wir mit ihm spielen. Drei Spiele stehen zur Auswahl. Bei *Anagrams* müssen wir teils knifflige Worte aus durcheinandergewürfelten Buchstaben bilden. *Card War* ist ein Kartenspiel, bei dem die Spieler je 26 Karten bekommen und dann gegeneinander ausspielen. Die höhere Karte gewinnt, bei Gleichstand kommt der Kartenkrieg, bei dem sich je fünf Karten gegenüberstehen. Dritter im Bunde ist *Poker*, das wir wohl nicht erklären müssen.

DARUM EIN KLASSIKER



Sims-Vorgänger

Wie es unserem Schützling geht, zeigt er uns per Mimik: glücklich, zufrieden und traurig stehen zur Auswahl. Ohne Wasser und Nahrung wird er erst grün im Gesicht und liegt danach krank im Bett. Bücher, Schallplatten, ein Telefonanruf mit herrlich simulierter Stimme sowie eine Streicheleinheit bauen ihn wieder auf. Wenn es ihm aber zu arg wird, setzt er sich hinter die Schreibmaschine, um sich seinen Frust von der Seele zu schreiben. Eine klare Vorgeschau auf *Die Sims*.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** AMIGA, APPLE II, ATARI ST, COMMODORE C-64, PC-88, PC-98, SCHNEIDER CPC, SINCLAIR ZX SPECTRUM
- » **PUBLISHER:** ACTIVISION
- » **ENTWICKLER:** ACTIVISION
- » **VERÖFFENTLICHT:** AB 1985
- » **GENRE:** SIMULATION

Was die Presse sagte ...



Happy Computer 12/1985

„Ob dieses völlig neuartige Programm jemanden Spaß macht, hängt davon ab, ob man genug Geduld und Neugier aufbringt, um die Gewohnheiten des Computer-Männchens zu beobachten und es dabei zu beeinflussen. Wer hinter ausgefallenen Software-Ideen her ist, dürfte von diesem ‚Spiel‘ auf jeden Fall begeistert sein.“ (Heinrich Lenhardt)

ASM 3/1986

„Kein Spiel zuvor hatte in unseren Augen einen solch hohen Spielwert, kein Spiel barg aber auch gleichzeitig die Möglichkeiten erlebbarer Grausamkeiten. Es ist sicherlich das bemerkenswerteste Spiel, das wir je sahen. Aber es ist sicherlich nicht unumstritten!“ (Manfred Kleimann)

Was wir denken

Little Computer People ist noch heute grandios. Nur kaltherzige Menschen lassen den digitalen Freund links liegen, wenn er gegen den Bildschirm klopft, um eine Runde mit uns zu spielen. Es macht nach wie vor Spaß, sein Verhalten zu beobachten und neue Charakterzüge zu entdecken.

SUPER MARIO LAND

MIT SUPER MARIO LAND BEWIES NINTENDO, DASS DER ITALIENISCHE KLEMPNER AUCH AUF DEN GAME BOY EINE GUTE FIGUR MACHT. RETRO GAMER ERZÄHLT EUCH ALLES, WAS IHR ÜBER DIESES SCHRÄGE HANDHELD-ABENTEUER WISSEN MÜSST.



BATADON



DRAGONZAMASU

Die Story von *Super Mario Land* geht so: Das ferne Sarasaland wird von dem bösen Außerirdischen Tatanga überfallen, der Prinzessin Daisy entführt. Es braucht einen Helden, und so macht sich Mario auf, sie zu retten. Unterstützung erfährt er dabei von zwei gepanzerten Fahrzeugen, dem schwimmenden Marine Pop und dem fliegenden Sky Pop.

Wer sich heute dem Game-Boy-Spiel aus dem Jahr 1989 widmet, wird viele Fragen haben: Warum Sarasaland und nicht das Pilzkönigreich? Warum Tatanga und nicht Bowser? Und warum Daisy und nicht Peach?

Schauen wir uns an, wie es zu *Super Mario Land* kam. Der Game Boy stand 1989 kurz vor der Markteinführung und für Nintendo-Präsident Hiroshi Yamauchi war eines klar: Parallel musste ein *Mario*-Spiel für den Handheld erhältlich sein. Allerdings hatte der Serien-Schöpfer Shigeru Miyamoto alle Hände voll zu tun, da zur selben Zeit die Spiele für die kommende SNES-Konsole fertig werden mussten. So übernahm Miyamotos Mentor

Gunpei Yokoi, was nur logisch war, denn dieser hatte den Game Boy mit seinem F&E1-Team konzipiert. Zusammen mit Satoru Okada machte sich Yokoi an die Arbeit. Heraus kam *Super Mario Land*, das dem NES-Original in vielen Punkten ähnelte, aber auch einige neue Elemente einführte.

Die erste Auffälligkeit war der neue Schauplatz. Das Spiel wartete lediglich mit zwölf Levels auf, die auf vier separate Königreiche verteilt waren. Los ging es in einem Verschnitt des alten Ägypten, das den Schauplätzen vorheriger *Mario*-Titel noch am ähnlichsten war. Darauf folgten fremdartige Umgebungen, die von den Bermudainseln, der Osterinsel und dem alten China inspiriert waren.

Auch stellten sich Mario neue Feinde in den Weg. Einige, wie die Goomba-ähnlichen Chibibo und die Piranha-Pflanzen, überraschten niemanden. Viele der auf diesen Seiten abgebildeten Gegner waren aber tatsächlich nur in *Super Mario Land* vertreten. Jedes Königreich wartete zudem mit einem eigenen Bossgegner auf – eine nette Ab-

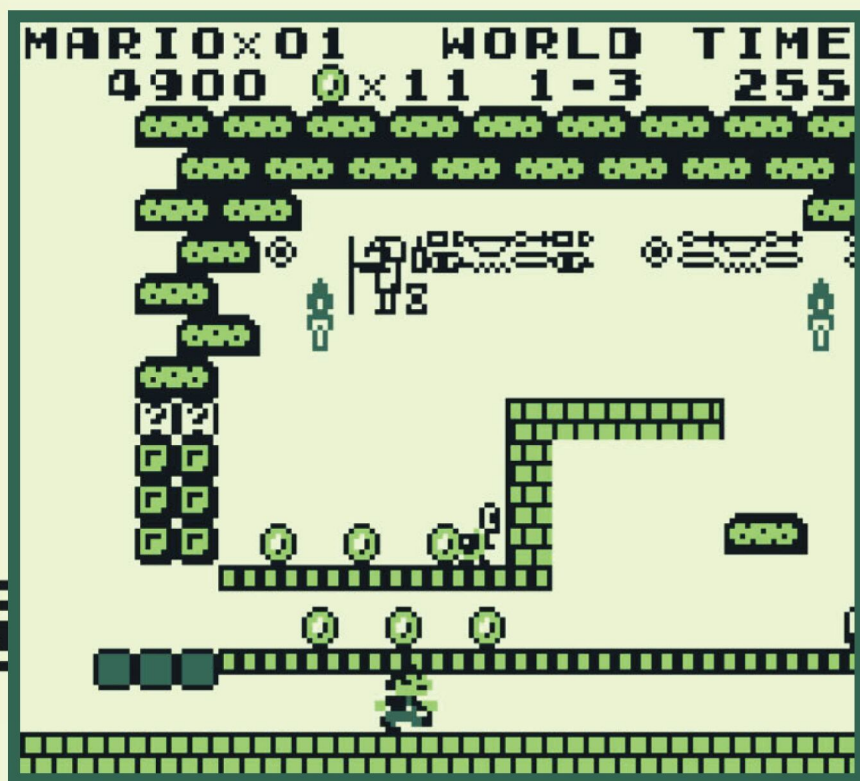


BUNBUN



FLY





» [Game Boy] Zu einigen Routen hat Mario nur in seiner Ausgangsform Zugang.



» [Game Boy] Das Spiel enthält zahlreiche geheime Orte.



» [Game Boy] Es lohnt sich, jeden Block auf Power-ups zu prüfen.

DIE NACHFOLGER

WIE SICH NINTENDOS MINI-SERIE WEITERENTWICKELT HAT.

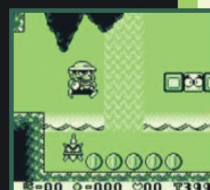
SUPER MARIO LAND 2: 6 GOLDEN COINS

■ Dieses Spiel orientierte sich stärker an den Konsoleversionen; auch wurde die Spielwelt größer dargestellt, was angenehmer für die Augen war. Insgesamt war es eine gute, wenn auch etwas unspektakuläre Fortsetzung.



WARIO LAND: SUPER MARIO LAND 3

■ Mario verzeichnete in dieser „Fortsetzung“ nur einen Kurzauftritt. Hier bahnte sich Wario einen Weg durch die Levels und erhielt dank unterschiedlicher Helme neue Fähigkeiten. Ein Spiel mit einem eigenen Charme.



SUPER MARIO 3D LAND

■ Nach einer langen Pause ist im Jahr 2011 wieder ein Spiel unter dem Namen *Super Mario Land* erschienen. Der 3DS-Titel hatte nicht mehr viel mit seinen Vorläufern gemein, wartete er doch mit einer 3D-Grafik auf.



CHIBIBO

DAISY



GAO

» GUNPEI YOKOI UND SATORU OKADA ENTWICKELTEN *SUPER MARIO LAND*, DAS SICH AN EIN PAAR STELLEN VOM NES-ORIGINAL ABHOB.«

GESCHWINDIGKEITSREKORD

WIR UNTERHALTEN UNS MIT DEM SPEEDRUNNER ADAM FERRARI, DER *SUPER MARIO LAND* IN ETWAS MEHR ALS 12 MINUTEN BEENDET HAT.

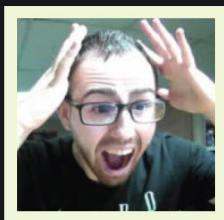
RG: Erzähl uns von deiner Speedrun-Erfahrung mit *Super Mario Land*.

AF: Ich habe im Juli 2020 den Speedrun-Rekord in *Super Mario Land 2* aufgestellt. Zu der Zeit war ich ein Niemand in der Szene. Ich wollte der erste Spieler seit Mugg sein, der diese Rekorde in *Super Mario Land 1* und 2 hält.

RG: Wie viele Versuche hast du gebraucht, um die Weltrekordzeit von 12m 24s in *Super Mario Land* zu erreichen?

AF: Ich habe 1.752 Versuche gebraucht! Das klingt nach viel, aber bei den vorherigen Weltrekorden waren 10.000 bis 20.000 Versuche nötig, um eine neue Bestzeit aufzustellen. Übung macht nun mal den Meister: Ich habe mit beiden Spielen mehrere Stunden am Tag trainiert.

RG: Manche dürfte es überraschen, dass du dir den sogenannten „Screen Wraparound“-



» Der Speedrunner und New Yorker Adam Ferrari, hier nach einem gescheiterten Speedrun.

Glitch zunutze machst. In den automatisch scrollenden Abschnitten wird Mario von der linken Seite des Bildschirms gestoßen und erscheint dann auf der rechten Seite. Ist dieses Vorgehen überhaupt erlaubt?

AF: Ich spiele im „any%“-Modus, wo wir uns so gut wie alle Software-Fehler zunutze machen dürfen. Den „Screen Wraparound“ gibt es nur in Version 1.0 des Spiels, in allen anderen Versionen wurde der Fehler behoben. Die Community hat diesen Trick akzeptiert.

RG: Kann man *Super Mario Land* noch viel schneller durchspielen?

AF: Ich glaube, dass man noch zwei bis drei Sekunden schneller sein kann. Ich bin stolz auf meine Rekordzeit, auch wenn ich wusste, dass der Rekord nicht für immer

besteht. [Der Speedrunner EIP hat Adams Rekord inzwischen um gut 400 Millisekunden unterboten, Anm. d. Red.] Ich will mich nicht darauf versteifen, den Titel um jeden Preis zurückzuholen. Ich habe viele andere persönliche Projekte, die mich aktuell mehr reizen.

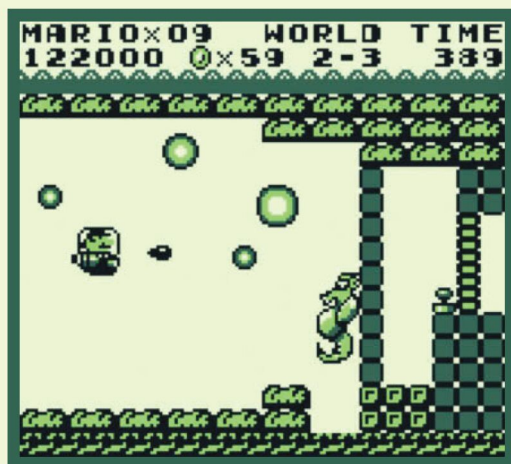
RG: Was hältst du generell von *Super Mario Land* als Spiel?

AF: Im Jahr 1989 war es sicherlich ein großartiges Handheld-Spiel. Gut gehalten hat es sich aber nicht.



» Schaut euch Adams Speedrun-Rekord auf Twitch an.

» Die Unterwasserabschnitte sind hier spaßiger als in *Super Mario Bros*.

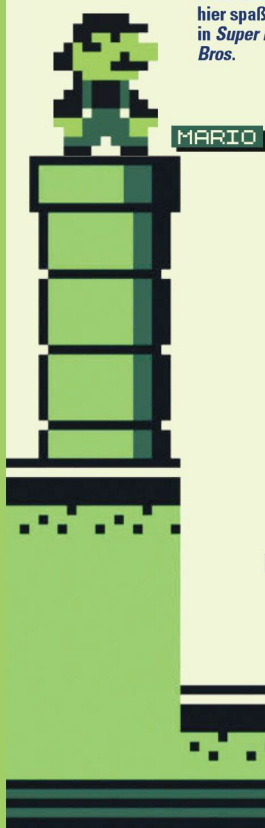


► wechslung zu den üblichen Bowser-Klonen, denen sich die Spieler sonst gegenübersehen.

Weitgehend unverändert blieb hingegen der Spielablauf. Pilze ließen Mario größer werden, Sterne machten ihn vorübergehend unbesiegbar, und mit der Blume feuerte Mario Geschosse durch die Gegend. Nein, keine Feuerbälle; in *Super Mario Land* waren es Superbälle, die von Wänden und Böden abprallten, wodurch sich raffinierte Trickschüsse ergaben.

Wenn *Super Mario Land* vom bekannten Mario-Ablauf abwich, wurde es zu einem komplett anderen Spiel. In den Abschnitten 2-3 und 4-3 nahm Mario in den bereits erwähnten Fahrzeugen Platz und *Super Mario Land* verwandelte sich in ein Shoot-em-up. Ihr habt richtig gelesen: Der Titel erinnerte kurzzeitig an einen *Parodius*-Klon, in dem Mario Kraken und Kamikaze-Hühner abknallte.

Passte das wirklich in ein *Super Mario*? Wir wollen daran erinnern, dass es damals noch keine etablierte Mario-Formel gab und Nintendo zu der Zeit mit einigen Neuerungen herumexperimentierte. Überraschend ist eher, dass die neuen Elemente aus





KUMO



GUNION



NYOLOLIN

EXPERTENWISSEN: SUPER MARIO LAND



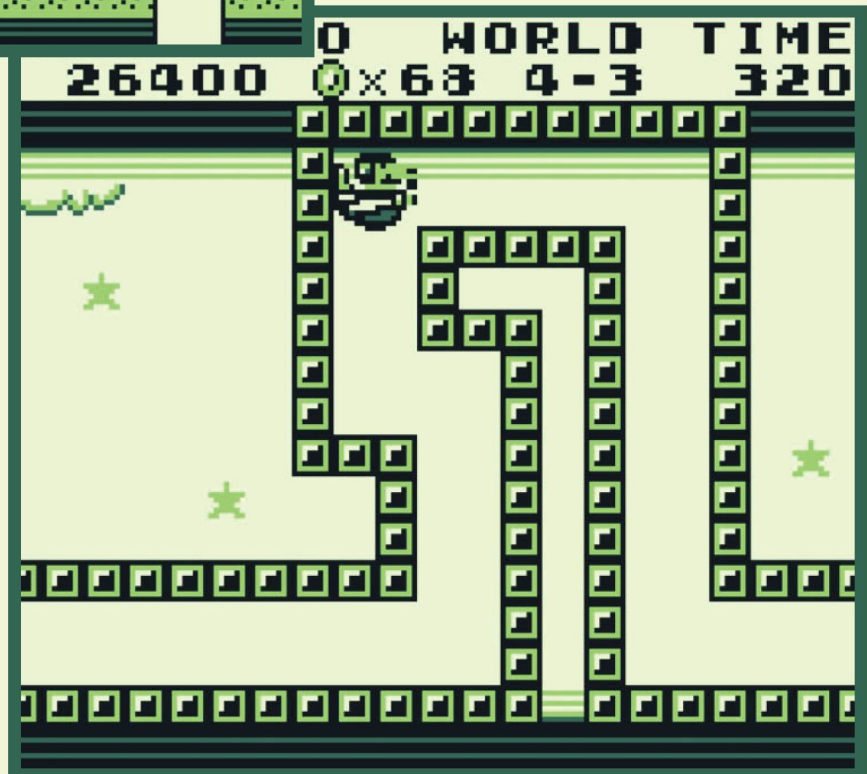
» [Game Boy] Wer das Spiel abschließt, schaltet einen neuen Spielmodus frei, der deutlich schwerer ist.

» DAS SPIEL VERWandelt SICH KURZZEITIG IN EINEN PARODIUS-KLON, IN DEM MARIO AUF KRAKEN UND HÜHNER SCHIESST.«

Super Mario Land mit der Zeit nicht in andere Serien-Teile eingeflossen sind.

Das soll aber nicht heißen, dass *Super Mario Land* ein schlechtes Spiel war. Lob gehörte dem Titel für seine Darstellung auf dem Monochrom-Bildschirm des Game Boy. *Super Mario Land* wartete nämlich trotz des kleinen Displays mit netten optischen Details auf. Der Scrolling-Effekt fiel hingegen negativ ins Gewicht. Wie auch bei anderen Titeln, die zur Markteinführung des Game Boy erhältlich waren, sorgte der schnelle Bildlauf für einen unschönen Unschärfeeffekt.

Der Sound war hingegen über jeden Zweifel erhaben. Hirokazu Tanaka zeichnete für den eingängigen Soundtrack verantwortlich – und komponierte für Level 1-1 das vielleicht kultigste Musikstück aller *Mario*-Spiele. Ambassadors of Funk funktionierten die Melodie später in eine Dance-Version um, die es sogar in die Charts schaffte. ▶



MEKABON



NOKOBON

KING TOTOMESU



DER WEG ZUM ZIEL

WIE IHR MARIOS ERSTES HANDHELD-ABENTEUER MEISTERT.



BESSERES MÜNZENSAMMELN

■ Der Superball macht nicht nur Gegnern den Garaus, er ist auch sehr nützlich, um Münzen zu sammeln. Greift in Münzräumen auf das Power-up zurück, nur so könnt ihr alle 251 einsammeln.



NOCH MAL VON VORN

■ Eine Speicherfunktion fehlt, und so startet ihr von vorn, wenn ihr alle Leben verliert. Für alle 100.000 Punkte gibt es aber ein Extraleben. Ihr solltet also möglichst viele Münzen sammeln und Gegner erledigen.



DEN SCHALTER UMLEGEN

■ In klassischer Mario-Tradition lassen sich die Bossgegner der Königreiche 1 und 3 auch als Mini-Mario ohne Superball besiegen. Springt dazu über den jeweiligen Gegner hinweg auf den Schalter hinter ihm.



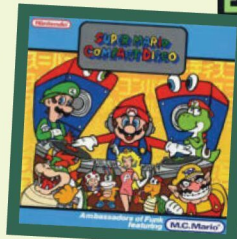
BONUS-BOOM

■ In den Bonusräumen gibt es immer eine Ebene zwischen den zwei und drei Extraleben. Wählt diese, denn hier erscheint eine Leiter, sodass ihr immer zwei oder drei zusätzliche Leben erhaltet.

HOCH HINAUS

ALS MARIO IN DIE BRITISCHEN MUSIKCHARTS HÜPFTE.

■ Kennt ihr noch Doctor Spin? Die Gruppe veröffentlichte 1992 einen Eurodance-Titel, der auf der Hintergrundmelodie von *Tetris* basierte und im Vereinigten Königreich auf Platz 6 der Charts kletterte. Nur wenige Wochen später schaffte es ein weiterer Videospiel-Song in die Top 10. Es handelte sich um die Hintergrundmusik von Level 1-1 aus *Super Mario Land*, die das Duo Ambassadors of Funk in eine Dance-Version umfunktionierte. Überraschenderweise hieß Nintendo das Lied gut – und stellte sogar einen Schauspieler bereit, der in einem überdimensionierten Mario-Kostüm im Musikvideo auftrat. Auch erstaunlich: Shigeru Miyamoto war ein großer Fan der Dance-Version und gab einem ganzen Album mit Mario-Songs seinen Segen. Dieses wurde 1993 unter dem Titel *Super Mario Compact Disco* in Japan veröffentlicht. Inzwischen ist es bei den gängigen Streaming-Diensten verfügbar.



» Auf Game Boy Color erhielt Sarasaland buchstäblich einen neuen Anstrich.

TOKOTOKO



PIRANHA-PFLANZE



TATANGA





DECKENVENTILATOR

■ Manchmal verstecken sich am oberen Bildschirmrand Münzen, die unerreichbar scheinen. Sucht nach einem unsichtbaren Block, der sich als Aufzug entpuppt und euch zu den Münzen hinaufbringt.



» [Game Boy Color] In der 2019 erschienenen Fan-Version *Super Mario Land DX* ist auch Luigi spielbar.



ROKETON

POMPON-
BLUME



SUU

► In den Kritiken kam *Super Mario Land* gut weg. Die *Power Play* vergab eine Wertung von 88 Prozent. Im Test hieß es: „Wie schon die anderen *Super-Mario*-Spiele ist auch die Game-Boy-Version genial.“ Neben *Tetris* war *Super Mario Land* sicherlich der Must-have-Titel für den Game Boy. Und während *Tetris* dem Handheld bereits beilag, war *Super Mario Land* das erste Spiel, das sich viele Game-Boy-Besitzer zulegt. Weltweit verkaufte sich das Spiel 18,1 Millionen Mal, häufiger als *Super Mario Bros 3* (17,3 Millionen Exemplare) und nicht weit hinter *Super Mario World* (20,6 Millionen Exemplare). Klammern wir *Tetris* mal aus, ist *Super Mario Land* der meistverkaufte Titel für den ursprünglichen Game Boy.

Nintendo wollte aus dem Erfolg Kapital schlagen, und so wurde unter der Leitung von Gunpei Yokoi kurzerhand eine Serie geboren. *Super Mario Land 2: 6 Golden Coins* wurde 1992 veröffentlicht und markierte das Debüt von Wario, Marios heimtü-

» **SUPER MARIO LAND GEHÖRT ZU DEN MARIO-KLASSIKERN, DIE NINTENDO NICHT NEU AUFGELEGT HAT.**«

ckischem Alter Ego. Genau dieser spielte dann 1994 in *Super Mario Land 3: Wario Land* die Hauptrolle. Mit der Zeit mimte Wario in vielen weiteren Spielen den Protagonisten, darunter auch in den drei *Wario Land*-Titeln, die zwischen 1998 und 2001 für den Game Boy erschienen.

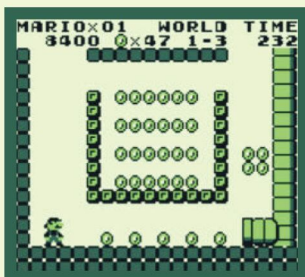
Was das ursprüngliche *Super Mario Land* angeht, so hat es Nintendo bis heute nicht neu aufgelegt. Völlig ignoriert haben es die Japaner aber auch nicht: Sowohl für Super Game Boy als auch für Game Boy Color wurden eigene Farbpaletten entwickelt. Mit der verbesserten Hardware gehörte auch der Unschärfefeekt beim Scrolling der Vergangenheit an. 2011 wurde das Spiel für die Virtual Console des Nintendo 3DS veröffentlicht. Retro-Tipp: Haltet ihr die Schultertasten gedrückt und drückt dann Y, schaltet ihr die grünlich-gelbe Bildschirmfärbung des Originals ein – für das volle Retro-Feeling. ★



YURARIN



PIONPI



KLASSIKER-CHECK



Von Rez über Lumines bis Tetris Effect: Es lässt sich ohne Übertreibung sagen, dass Tetsuya Mizuguchi der wichtigste Macher von Rhythmuspielen ist. Seit zweieinhalb Dekaden verquickt der 57-jährige Japaner in abstrakten Welten Beats und Bewegung, macht Musik auf intensive Weise interaktiv und verweist dabei gerne auf die synästhetische Qualität seiner Werke – im spielerischen Flow sollen die Sinneseindrücke verschmelzen. Den grundlegenden Geistesblitz hatte Mizuguchi laut eigener Aussage, als er in den 1990ern bei einer Technoparade in Zürich von einem Balkon aus miterlebte, wie sich die Bewegungen der Masse abhängig von der Musik veränderten. Vielleicht ließe sich so etwas ja in ein Spiel übersetzen!

Tetsuya Mizuguchi war zu diesem Zeitpunkt sowieso auf der Suche nach neuen Ufern. Nachdem er als Producer von *Sega Rally* und weiterer Rennspielautomaten einige Jahre dem Genre und Segas Arcade-Sparte seinen Stempel aufgedrückt hatte, war er des Themas müde geworden und tüftelte mit ein paar Mitstreitern in seinem kleinen Sega-internen Studio United Game Artists. Von Beginn an sollte sich das neue Werk um Baller- und Rhythmus-Elemente drehen, zudem wollte sein Arbeitgeber ein Spiel, das Männer und Frauen, Gelegenheitsspieler und Profis gleichermaßen an die hauseigene Dreamcast-Konsole fesselt. Das tat das Ende 1999 in Japan und im darauffolgenden Jahr im

Westen erschienene *Space Channel 5* denn auch – wenigstens für eine kurze Weile.

Heldin Ulala war und ist von zentraler Bedeutung für die geschlechterübergreifende Attraktivität von *Space Channel 5*: Die kurzgeschürzte, langbeinige Reporterin der gleichnamigen TV-Raumstation ist eben nicht nur sexy, sondern tritt der Alien-Bedrohung, mit der sie in einer vier Episoden langen Live-Reportage konfrontiert wird, auch cool und selbstbewusst entgegen. Und sie besitzt von der ersten Spielminute weg einen hinreißenden Rhythmus, dem sich kein Geschlecht entziehen kann. Bei ihren Begegnungen mit nicht minder tanzwütigen Außerirdischen wackelt sie unablässig zum Beat, der sich immer wieder um das bis dahin eher unbekannte 1966er-Instrumental „Mexican Flyer“ des englischen Jazzmusikers Ken Woodman dreht.

Mizuguchi-typisch ist das Spielprinzip primitiv – Komplexität würde den Flow seiner Werke nur stören: In *Senso*-Manier geben die Außerirdischen (und auch humanoide Konkurrenten, die Ulala hie und da zum Tanzduell herausfordern) Bewegungen in vier Richtungen (up, down, left, right) vor, die mit entsprechendem Timing wiederholt werden müssen. Zudem kommen noch zwei Action-Buttons zum Einsatz, was Aliens und Ulala mit einem „Chu“ quittieren (das nichts anderes als ein von den Sprechern zwecks besserer Artikulierbarkeit abgewandeltes „Shoot“ ist). Taucht bei diesem „Chu“ ein Alien auf, muss der Spieler bei der Wiederholung der Sequenz mit dem einen Button Ulalas

Strahlenkanone betätigen. Erscheint aber eines der zahlreichen Entführungsoffer, muss über den anderen Button die Teleporterkanarre eingesetzt werden. Viele Fehler darf sich Ulala nicht erlauben: Mangelndes Rhythmusgefühl endet in der raschen Absetzung ihrer Sendung wegen Unterschreitung der Mindesteinschaltquoten oder, bei Verlust aller rosa Herzen, im schnöden Tod.

Vier Reportagen (also Level) lang geht es in einer steten Abfolge von Alien- und Tanzduellen und skurrilen Bossbegegnungen durchs All, bis das Rätsel hinter der außerirdischen Aggression gelöst ist und der Abspann läuft. Das klingt nicht nur überschaubar, sondern ist es auch: Wer das Spiel beherrscht, kommt in unter einer Stunde durch. Diese Kürze und das abwechslungsarme Spielprinzip sind es auch, die *Space Channel 5* trotz seines Styles und des neuartigen, ungewöhnlichen Spielprinzips den kommerziellen Erfolg verwehrt. Stoppen konnte das Tetsuya Mizuguchi und seine Rhythmus-Visionen nicht – zum Glück, wenn man auf dessen wegweisendes Werk seit Ulalas erstem Hüftwackeln blickt. ★



Von Stephan Freundorfer

DENKWÜRDIGE MOMENTE

DARUM EIN KLASSIKER



Seit 1999 auf Sendung

Die frische Idee, der unwiderstehliche Rhythmus und der coole Stil machten das Spiel zu etwas Großem, der Mangel an Abwechslung und Inhalten aber auch zu etwas arg Eingeschränktem. Tetsuya Mizuguchi aber fand seine Berufung, der er bis heute treu bleibt und die uns unvergessliche Kultspiele wie *Rez* und unverzichtbare Puzzles wie *Lumines* bescherte. Auch wenn Ulalas erste Sendung kein Quotenhit wurde, war sie der Auftakt zu einem einzigartigen Unterhaltungsprogramm.

DER WELTRAUM-STAR



Ulala rettet Space Michael

Der Spiele-verrückte Superstar Michael Jackson hatte spätestens seit dem ihm auf den Leib programmierten 1990er-Arcade-Automaten *Moonwalker* ein enges Verhältnis mit Sega, bekam spät in der Entwicklung Wind von *Space Channel 5* und drückte bei den Verantwortlichen seinen Wunsch durch, im Spiel aufzutreten. Und so bauten die Entwickler im vierten Level noch fix „Space Michael“ ein, der von Ulala aus den Fängen der Aliens freigeht und sich in die ihr folgende Truppe einreihet.

DIE FORTSETZUNG



Space Channel 5: Part 2

Trotz überschaubaren Erfolgs des ersten *Space Channel 5* und des Nachfolgewerks *Rez* erlaubte Sega die Entwicklung eines zweiten Teils, der 2002 für Dreamcast und PS2 erschien. An Protagonistin und Prinzip änderte sich bei Teil 2 nichts, etliche Kritikpunkte nahmen sich die Entwickler aber zu Herzen: Das Spiel ist umfangreicher und vielfältiger (es gibt Instrumentaleinlagen und einen Tanzmarathon), die Optik komplett polygonal und dadurch stimmiger. Die Kritiker freute es und den Verkäufen tat's gut.

STREAMCAST



Spielfilm von GD-ROM

In einem Interview mit *Gamespot* bedauerte Tetsuya Mizuguchi, dass viele witzige Szenen dem begrenzten Platz auf der Dreamcast-GD-ROM zum Opfer gefallen seien. In klassischer Laserdisc-Manier besteht die Hintergrundgrafik aus gestreamten Videos, über die die Spielelemente und Polygon-Charaktere gelegt werden. Laut Mizuguchi war die Arbeit mit der vorgeordneten Optik nicht einfach, aber man entschied sich eines prachtvollen, filmischen Looks willen für diese Technik.

DAS KINOVORBILD



Sixties-Weltraumheldin

Der Retro-SF-Stil von *Space Channel 5* ist bei Optik und Musik deutlich von den 1960er Jahren inspiriert – aber woher kommt die Vorlage für Heldin Ulala? Diese Frage musste ein Gericht klären, nachdem eine US-Künstlerin namens Lady Miss Kier 2003 Klage einreichte. Angeblich hätte man ihr Aussehen genutzt. Sega konnte letztlich beweisen, dass das Spiel ohne Rückgriff auf die Dame entstanden war. Das zentrale Vorbild für die Rolle war vielmehr Weltraumheldin Barbarella im 1968er-Kultfilm.

BESTER MOMENT



Marschieren im Takt

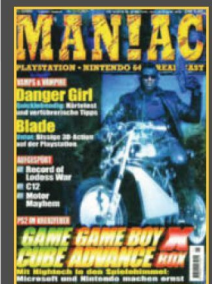
Vieles an *Space Channel 5* ist mitreißend: das absurde Setting, der treibende Beat, die neonfarbenen Aliens mit ihren hohen Stimmen. Die Krönung aber ist, wie sich Ulala von einem Rhythmustest zum nächsten bewegt: Ist eine Alien-Begegnung überstanden, werden befreite Menschen in die wachsende Tanztruppe hinter der Heldin eingereiht und ein immer größer werdender Pulk wandert mit laut tappenden Schritten die Szenerie entlang. Das ist einfach nur herrlich anzusehen!



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** DREAMCAST, PS2
- » **PUBLISHER:** SEGA
- » **VERÖFFENTLICHT:** AB 1999
- » **GENRE:** MUSIKSPIEL

Was die Presse sagte ...



Maniac 11/2000, 82%

„*Space Channel 5* (...) schafft es (fast) perfekt, den simplen Spielablauf mit überragender Präsentation, fabelhafter Grafik und ungemein reizvoller Musik auch dem größten Tanzmuffel schmackhaft zu machen. Die abgedrehte Story lebt von den liebevoll-skurriellen Charakteren (...). Die mitreißenden Songs verleiten zum Mitsummen.“ (Ulrich Steppberger)

Video Games, 10/2000, 87%

„Es ist fast unglaublich, wieviel Fun eine simple left/left/right/right/shoot-Drückerei machen kann. Dass dabei natürlich die traumhafte Präsentation viel zum Spielspaß beiträgt, ist klar – ich könnte stundenlang einfach nur zusehen, wie Ulala elegant über das Parkett schwebt.“ (Christian Daxer)

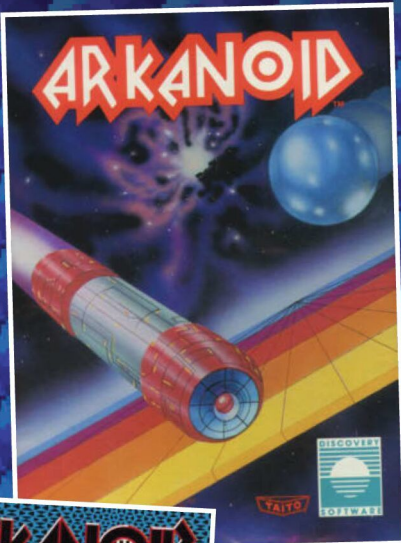
Was wir denken

Space Channel 5 ist zwar kein so geschliffenes Spielerlebnis wie andere Mizuguchi-Klassiker, die Musik geht aber noch heute sofort in die Gliedmaßen, das trashige SF-Szenario in die Mundwinkel und Ulala mitten ins Herz. Man muss die coole und selbstbewusste Rhythmuskönigin einfach lieben!

HISTORIE

ARKANOID

AM ANFANG WAR PONG. PONG GEBAR BREAKOUT, UND BREAKOUT GEBAR ARKANOID. EIN GANZES GENRE, GESCHAFFEN ALLEIN AUS SCHLÄGERN, BÄLLEN UND WÄNDEN. BEGLEITET UNS AUF DIESEN SEITEN DURCH DIE GESCHICHTE VON ARKANOID UND SEINER KONVERTIERUNGEN!



» Fast alle Heimcomputer-Versionen stammten von Ocean (links), die US-Amiga-Fassung aber von Discovery Software (oben).



» Die Illustration auf dem Spielhallen-Flyer von Arkanoid bringt das Spielprinzip auf den Punkt.



Unter den erfolgreichen Spielkonzepten sind nur wenige gleichermaßen so simpel und so dreist wie *Arkanoid*. Taito polierte im Grunde Grafik und Spielmechanik des 1976er-*Breakout* von Atari für die 80er auf. Wie gewohnt zerstört ihr Blöcke mit einer Kugel, die von eurem Schläger abprallt. Doch nun fallen Power-ups aus den Blöcken, die euch einen Laser verleihen oder die Kugelzahl oder -größe verändern. Sogar eine Alibi-Geschichte kam dazu: Die Blockwände sind angeblich der Schild von Endboss Doh, einer dimensionsverdrehenden Entität.

In Japan feierte *Arkanoid* 1986 als Cocktailtisch-Automat sein Debüt. Der Tisch setzte sich den Rest des Jahres und 1987 an die Spitze der neu verkauften Automaten. In den USA erhielt *Arkanoid* einen Branchenpreis als das meistgespielte Conversion Kit (in dieser Form wurde es dort vorrangig vertrieben), und auch in Europa soll es der drittbeliebteste Automat des Jahres 1987 gewesen sein. So einen globalen Hit hatte Taito seit den Tagen von *Space Invaders* nicht mehr erlebt. Kurz gesagt: Das Spiel übertraf alle Erwartungen.

Auch der Mit-Schöpfer Hiroshi Tsujino wurde vom Erfolg von *Arkanoid* überrascht. Dem japanischen Magazin *EXTRA* verriet er: Es war ein Kunde, der Taitos Management nahelegte, dass ein aufpolierter Block-Brecher-Titel bei den Spielern gut ankäme. „Der Boom des Genres war damals lange vorbei. Die Reaktion vom Team und mir war nur: „Hä?“. Doch die Taito-Geschäftsführung bat um passende Konzepte. Neben Tsujinos Entwurf wurde der

seines Freundes Akira Fujita ausgewählt und beide verschmolzen. Fujita zeichnete für Design und Planung verantwortlich, Tsujino für Stil, Grafiken und Layout. „Ich schaute dafür viele Science-Fiction-Filme an. Besonders *Tron* hat mich beeinflusst“, erklärt er.

Obwohl die Chefetage hinter dem Projekt stand, galt es intern als verqueres Experiment. Tsujino, Fujita und zwei Programmierer sollten das Spiel in nur einem Monat für eine günstige, schwache Hardware entwickeln, im Grunde eine simple Z80-Maschine. Trotz dieses extrem knappen Zeitplans gelang es dem Vierer-Team. „Es fühlte sich an, als hätte ich etwas geleistet. Aber ich dachte damals nicht, dass es so einen Boom auslösen würde. Die Einnahmen fielen viel höher aus als erwartet.“

Nach dem Überraschungserfolg veröffentlichte Romstar in den USA im Januar 1987 das Upgrade-Kit *Tournament Arkanoid*, das nur ein paar frische, extra schwere Levels umfasste. Das sollte für die Spieler (und damit für die Arcade-Betreiber) die Zeit bis zur Veröffentlichung einer richtigen Fortsetzung überbrücken – diese folgte im Juni 1987. Tsujino und Fujita arbeiteten bereits an anderen Taito-Projekten, und so kümmerte sich Kei Shimizu um den Nachfolger. Er experimentierte nicht mit der Erfolgsformel, sondern erweiterte sie lediglich. *Revenge of Doh* führte neue Power-ups ein, darunter die Megakugeln, die sogar die sonst unzerstörbaren Goldblöcke knacken. Auch sich regenerierende und bewegliche Blöcke kamen dazu. Sogar die Story wurde weitergesponnen. Eine bösartige Kreatur hat Doh wiederbelebt, sodass es nun drei Bosskämpfe gab: Besagte Kreatur in Runde 17, Doh in Runde 34 und schließlich die wahre Form des neuen ►



» Howie Rubin brachte *Arkanoid* für Taito America auf das NES.



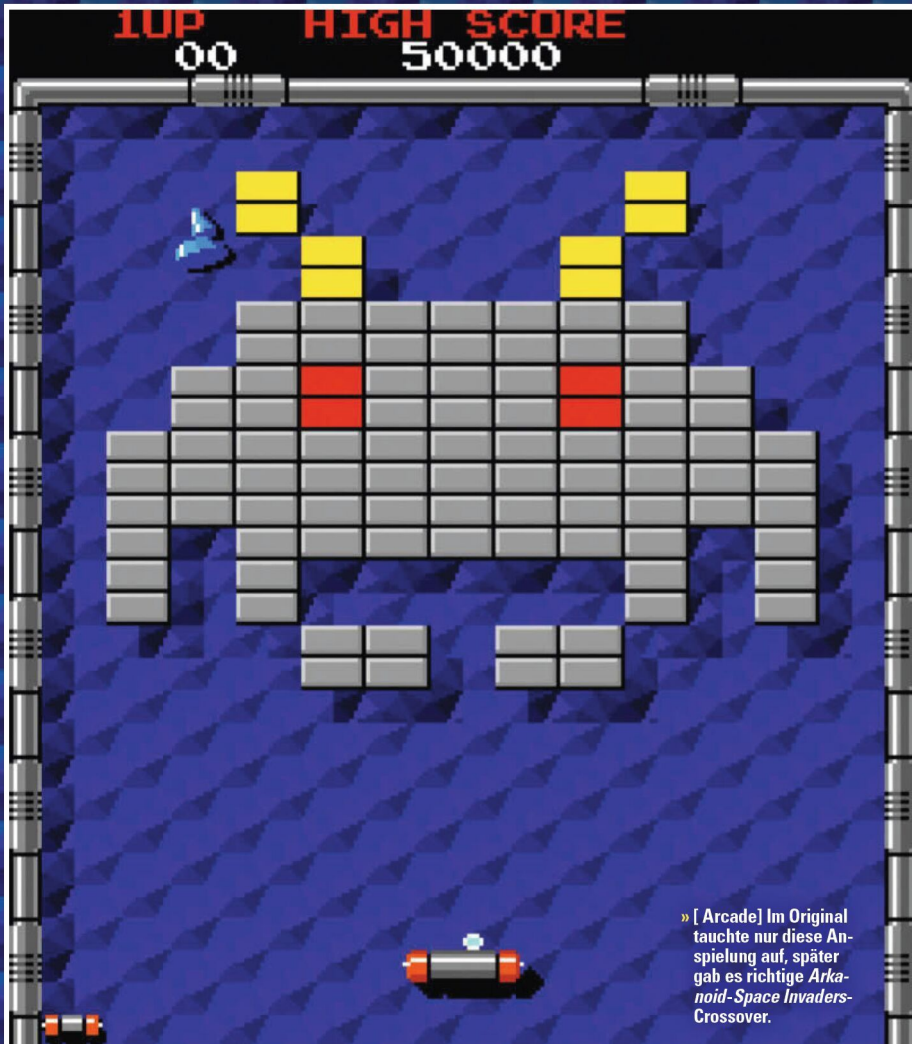
» James Higgins konvertierte die Reihe für Ocean Software.



» Chuck Romberger verhalf bei NovaLogic *Revenge of Doh* auf den PC.

» WIR WAREN UNSICHER: WÜRDEN DIE KUNDEN FÜR EINEN SPEZIAL-CONTROLLER MEHR GELD IN DIE HAND NEHMEN? «

HOWIE RUBIN



» [Arcade] Im Original tauchte nur diese Anspielung auf, später gab es richtige *Arkanoid-Space Invaders-Crossover*.

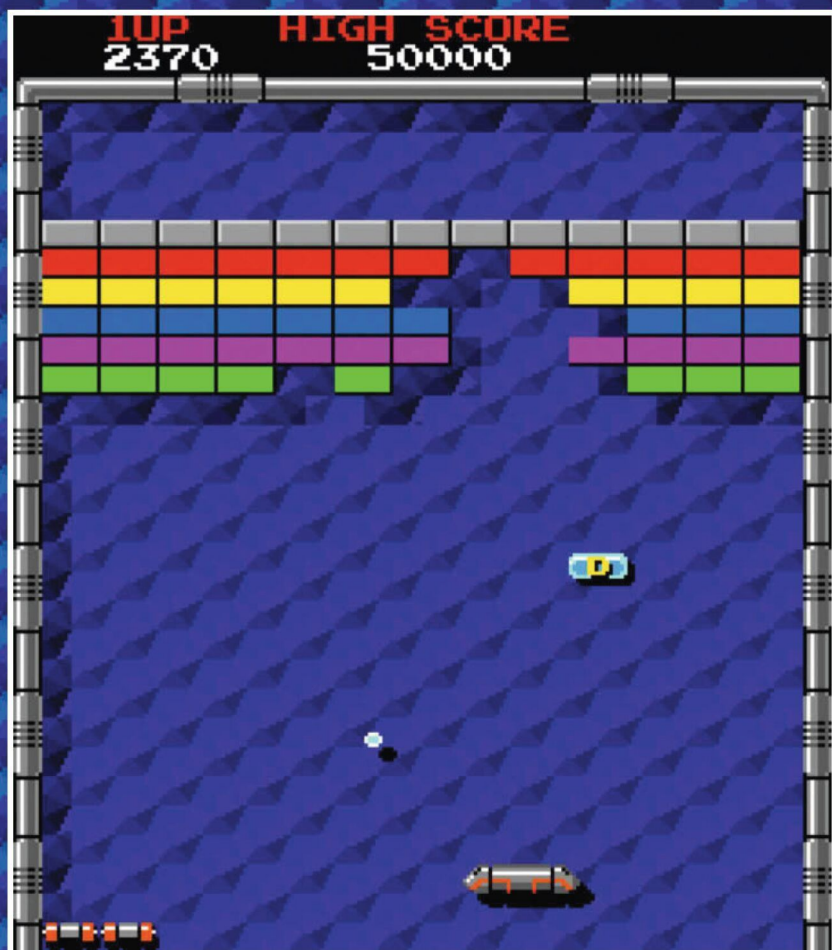


DOH IT YOURSELF

Gebt den Menschen Blöcke, und sie bauen etwas damit.

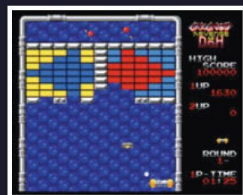
■ Tief im Code des Arcade-Originals ist eine Art Editor vergraben. Den nutzte das Team wohl, um schneller Levels zu bauen. Er enthält dazu die Nachricht „Kannst du es besser?“. Das legt nahe, dass er ursprünglich auch für Spieler zugänglich sein sollte. Als die Heimversionen erschienen, nahmen Hacker Taitos Fehdehandschuh auf und fügten eigene Kreationen hinzu. Bald zirkulierten Mod-Werkzeuge wie das *Arkanoid Construction Kit* für Atari ST und der *Arkanoid Level Editor* für C64. Daher findet ihr in Spiel-Archiven im Netz auch Programme mit den Namen *Arkanoid III*, *IV* und *V*. Diesen User-Projekte haben alle eines gemeinsam: Sie sind höllisch schwer! Irgendetwas bringt *Arkanoid*-Modder dazu, ihre Mitmenschen mit etlichen silbernen und goldenen Blöcken zu quälen.

Bei den Konvertierungen von *Revenge of Doh* gab es dann auch ganz offiziell Editor-Werkzeuge. Die fielen bei MSX2 und NES rudimentär aus, ganz im Gegensatz zu den Versionen für PC und Apple IIGS.



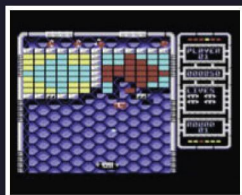
» [Arcade] Die robusten Silberblöcke werden direkt in der ersten Runde eingeführt.

SEITENSPRÜNGE



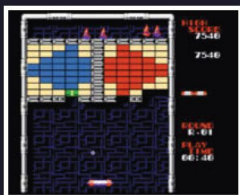
MSX2

■ Die Fortsetzung verschmähte den Standard-MSX zugunsten des MSX2 und sah deshalb für ein 8-Bit-Spiel erstaunlich gut aus. Es gibt das volle Programm: den Pong-artigen Versus-Modus, einen Editor und Spezialcontroller mit Drehknopf.



COMMODORE 64

■ Hier gibt es nichts zu meckern: Gute Grafik, toller Klang und Mausunterstützung. Die meisten Original-Features (inklusive Endboss) sind enthalten, und es ist die einzige 8-Bit-Version mit der vollen Bildbreite von 13 Blöcken statt nur elf.



NES

■ Ähnelt der MSX2-Fassung bis hin zu den Extras und dem Controller. Doch eine Sache macht die NES-Version einzigartig: Nur hier wechseln die Power-ups in den Kapseln durch, sodass ihr euch mehr oder weniger einen Bonus aussuchen könnt.



SCHNEIDER CPC

■ Das vertikale Bild mit Highscore-Leiste an der Oberseite gibt dieser Fassung mehr Authentizität. Die Grafik ist schön bunt, das Spielgefühl gut. Ein Wermutstropfen: Silberne Blöcke brauchen am Anfang vier Treffer statt nur zwei.



ZX SPECTRUM

■ Eine eigentlich solide Version, wären da nicht die überladenen Hintergründe, wegen denen man die Kugel nur schwer sehen kann. Einzigartig ist ein Power-up, das den Hintergrund auch noch scrollen lässt – nämlich einzigartig dämlich.

► Feindes im Finale. Der größte Unterschied war, dass sich die Zahl der Levels von 33 auf 65 fast verdoppelte. Man muss jedoch nicht alle schaffen: Nach jedem Level wählt ihr einen von zwei möglichen nächsten Abschnitten.



Während Shimizu und sein Team an *Revenge of Doh* arbeiteten, brachte Taito das Original auf dem Famicom in die japanischen Wohnzimmer.

Dem Spiel lag ein Controller mit Drehregler bei, sodass sich der Schläger wie beim Automaten steuern ließ. Beinahe hätte das Zubehör in der US-Version gefehlt, wie Atari- und Gottlieb-Veteran Howie Rubin verrät: „Ich half Taito als Berater, im NES-Markt in den USA Fuß zu fassen. Es gab bei *Arkanoid* viel Streit um den Controller, den es aber brauchte, um es auf die beste Art zu spielen.“ Für die eine Seite ging das Spielgefühl stets vor, die andere machte sich Sorgen um den erhöhten Preis. „Das NES-Geschäft in den Staaten war uns allen neu. Wir waren unsicher: Würden die Kunden für einen Spezial-Controller mehr Geld in die Hand nehmen, der nur mit einem einzigen Spiel funktioniert? Taito Japan überließ die Entscheidung uns. Ich glaube, der Preis drückte die Verkäufe aber der Controller machte *Arkanoid* zum viel besseren Spiel. Es war die richtige Wahl.“

Die Heimcomputer-Versionen von Ocean Software (unter dem Imagine-Label) bo-

ten kein Zubehör, unterstützten aber die Drehregler-Controller von Atari. In der C64-Version konnte man Drehregler oder Maus verwenden. Vor allem sticht sie durch die fetzige Titelmusik von Martin Galway hervor. „Es war funky. Ein bisschen ... anders, aber ich mochte die Musik sehr“, verrät Mark K. Jones, der Grafiker der Fassung. Das Stück nun noch mal zu hören bringt bei ihm Erinnerungen zurück: „Die Musik von Martin war immer der Wahnsinn. Wenn er nicht im Büro war, schlichen wir gerne in sein Studio – also das Zimmer mit den Synthesizern – und spielten mit ihnen herum.“

Jones und der Programmierer Dave Collier verbrachten viel Zeit mit dem *Arkanoid*-Automaten. „Mein Arbeitsplatz war direkt neben dem Raum mit all den Automaten, die wir konvertierten. Für die C64-Konvertierung wurde sogar ein Referenzvideo aufgenommen, wie ich *Arkanoid* durchspiele. Stellt es euch vor: eine dieser alten Videokameras, wie sie auf einem Stativ stundenlang über meine Schulter filmt. Wir hatten einen großen Videorekorder, auf dem ich dann an die jeweilige Stelle spulte, das Band anhielt, um dann die Grafik möglichst genau zu kopieren. Ich musste mich beeilen, weil auf den alten Geräten das Band nicht lange stehen blieb.“

Die C64-Fassung von *Arkanoid* war Jones' erstes Projekt, nachdem er mit 18 Jahren zu Ocean gestoßen war. „Eigentlich war ich ein Amstrad-CPC-Grafiker, aber das war alles, was an offenen Projekten da war.“ Ähnlich ging es seinem Kollegen James Higgins, als Software-Manager Gary Brace händeringend Personal für eine Konvertierung auf den französischen MO5-Computer suchte. „Ich scheute

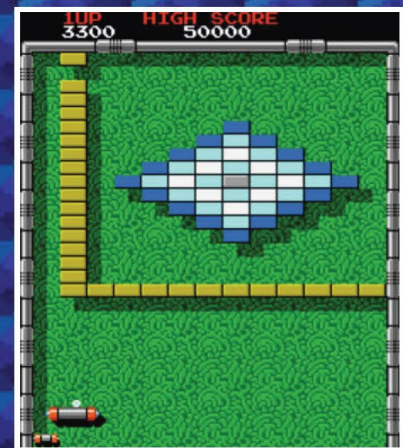
mich nicht, dick aufzutragen, was meine Fähigkeiten angeht“, gesteht er. „Bei *Green Beret*, meinem ersten Thomson-Projekt, habe ich bei der Framerate total versagt. *Arkanoid* war ein einfacheres Spiel, aber leicht war es nicht, es mit meiner mangelnden Erfahrung auf der Hardware zum Laufen zu bringen. Die 6809-CPU des Thomson war klasse, aber die Spleens des Displays machten schnelle Bildaktualisierungen knifflig. Die Grafik übernahm ich auch. Ocean sandte mir ein Video, wie jemand den Automaten spielte und ich kopierte alles, so gut ich konnte. Das Schlimmste war, dass ich alles mit einem Lichtgriffel am Röhrenmonitor zeichnete. Mein Arm schmerzt heute noch, wenn ich nur daran denke.“

Higgins bekam es im Jahr darauf auf dem Schneider CPC wieder mit *Arkanoid* zu tun. „Ich hatte gerade als Auftragsarbeit *Combat School* für den CPC umgesetzt und nahm gerne die Vollzeitstelle an, die

Ocean mir anbot. Dann wurde ich auf *Revenge of Doh* angesetzt. Es gab eine Komplikation: Es sollten erst Andy Deakin und Ivan Horn daran arbeiten, also waren viele künstlerische Entscheidungen wie die der Kachelgrößen bereits gefällt worden – und ich musste damit leben.“ Higgins war in jedem Fall froh, vom Thomson wegzukommen: „Das Display des CPC spielte in einer anderen Liga.“ In seiner Version hat er eine Nachricht über seinen eilig programmierten Code versteckt. War die Konvertierung derart mit heißer Nadel gestrickt? „Damals war alles mit der heißen Nadel gestrickt! *Revenge of* ▶

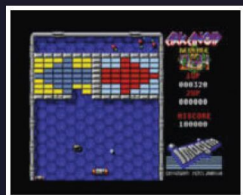
»FÜR DIE C64-KONVERTIERUNG WURDE EIN REFERENZVIDEO AUFGENOMMEN, WIE ICH ARKANOID DURCHSPIELE.«

MARK K. JONES



» [Arcade] Die Schwierigkeit steigt ab Runde 10: Die Kugel muss in den kleinen Schacht.

So erging es *Revenge of Doh* auf den Heimsystemen (die Seitensprünge des Originals beleuchteten wir in Retro Gamer 3/2016).



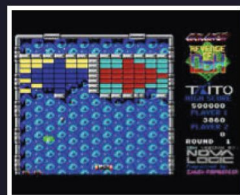
ATARI ST

■ Diese Konvertierung lag bei Peter Johnson in sicheren Händen, der auch das Original auf den ST brachte. Sieht klasse aus und enthält alles – also auch den letzten Boss, der selbst mit Maus eine große Herausforderung ist.



AMIGA

■ Fast identisch zur ST-Fassung, die schlicht auf den Amiga portiert wurde. Es gibt aber so einige schrille Samples in *Revenge of Doh*, die auf dem Atari ST mit dessen weicherem Klang weniger unangenehm sind.



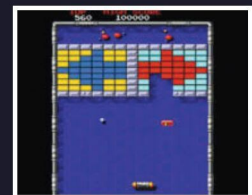
PC

■ Anders als beim Vorgänger ist Teil 2 auf dem PC auf Augenhöhe mit den anderen Versionen, auch wenn die Hintergründe etwas dezenter sein könnten. Umfasst einen eleganten Editor (wird per [F9] geöffnet).



APPLE II GS

■ Eine klassische Konvertierung. Sound und Grafik treffen ins Schwarze. Drückt ihr [C] auf dem Startbildschirm, öffnet sich der Level-Editor. Kurios: Nur diese Fassung nutzt das alternative Level-Layout der US-Automaten.



SHARP X68000

■ Die Fassung ist ausgezeichnet in Sachen Originaltreue. Was ungünstig ist: Es gibt keine neuen Modi und auch keinen Editor, und dadurch wirkt diese Version im Direktvergleich mit den anderen Konvertierungen schmalspurig.

► *Doh* entstand in circa zwei bis drei Monaten, *Green Beret* in acht Wochen, *Arkanoid* in vier.“

Während das Original auf 16 Heimsysteme übertragen wurde, schaffte es *Revenge of Doh* es immerhin auf zehn. Diese waren oben drein seltener reine Eins-zu-eins-Kopien (mehr dazu unter „Seitensprünge“). So begann die *Arkanoid II* getaufte Fassung für NES und MSX2 bizarrerweise mit dem Bosskampf gegen Doh. Andere Versionen entfernten dagegen das Gefecht mit dem Reanimator des Doh am Ende. Die interessanteste Neuerung waren die Level-Editoren auf NES, MSX2, Apple IIGS und PC.

Die PC-Version stammt von Chuck Romberger. Der verließ wegen seines Umzugs nach Los Angeles ein Geschäft, das PC-Klone verkaufte, und heuerte bei NovaLogic an, wo die meisten PC-Versionen für Taito America entstanden. „*Revenge of Doh* in 8086-Assembler zu coden war meine erste Aufgabe. Ein spaßiger Karriereschritt, auch wenn es nur *Breakout* mit mehr Lametta beziehungsweise ein *Solo-Pong* war.“ Romberger spielte das zweite *Arkanoid* so weit, um ein Gefühl dafür zu entwickeln, und erhielt alle Unterlagen von Taito. Der Code für die Bildaktualisierung nach der Beam-Chasing-Methode war für ihn besonders interessant. „Damit alles mit 60 fps läuft, wurden Kugel und Schläger direkt auf dem Bildschirm aktualisiert, während die Blöcke via Page Flipping aus dem Buffer geladen wurden.“ Was Rombergers Version vom Original unterschied, war der Editor. „Er war als Konzept enthalten, doch

es gab keine Hinweise zum Design oder der Funktionsweise. Ich nutzte den Platz auf dem Bildschirm neben dem Spiel, um die Bauteile und das Interface unterzubringen.“



Is 1989 die letzten Konvertierungen von Teil 2 für PC und Apple IIGS erschienen, ahnte wohl niemand, dass acht Jahre lang kein weiteres *Arkanoid* folgen würde. Tatsächlich scherzte eine

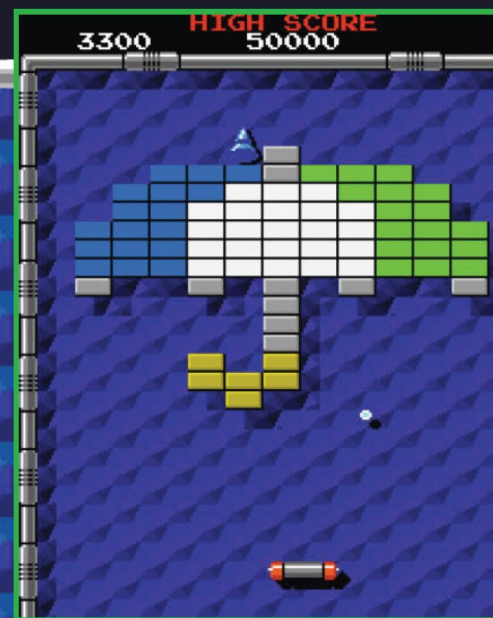
Nachricht in der ZX-Spectrum-Version „Doh hat es zerlegt. Das war es jetzt, bis *Arkanoid III* kommt.“ Als 1997 tatsächlich ein dritter Serienteil folgte, war die Zeit der Heimcomputer längst vorbei. Es ist unklar, was Taito zu der langen Pause bewegte. Vielleicht sah man den Markt als übersättigt an, weil es dermaßen viele Klone gab? Vielleicht ist die naheliegendste Erklärung die richtige: *Revenge of Doh* war nicht so erfolgreich gewesen wie das Original.

Dafür erschienen 1997 direkt zwei *Arkanoid*-Spiele. Zum einen der SNES-Exklusivtitel *Doh It Again* (der später Grundlage für diverse Mobilversionen wurde). Jahre waren ins Land gegangen, doch Spielgefühl und Look blieben nahe am Original. Es gab nun Bosskämpfe in jedem elften Level, bis in Runde 99 ein Riesen-Doh mit vielen Armen die Welt wortwörtlich auf den Kopf stellte. Zudem konnten zwei Spieler nun abwechselnd, gemeinsam oder ►

»DAMALS WAR ALLES MIT DER
HEISSEN NADEL GESTRIKT...
ARKANOID ENTSTAND IN
VIER WOCHEN.«

JAMES HIGGINS

ARKANOID-ESK



» [Arcade] Eine Anspielung auf den Schirm in *Bubble Bobble*?



» [Arcade] Die Story tut so, als ging es um mehr als Kugeln und Blöcke.

Auf den Erfolg folgten bald die Nachahmer.

GIGAS

ARCADE • 1986

■ Sega brachte diesen Klon nur drei Monate nach dem Debüt von *Arkanoid* in die japanischen Spielhallen. *Gigas* ist etwas einfacher, weil ihr die Flugrichtung eurer ersten Kugel bestimmen könnt.



QUESTER

ARCADE • 1987

■ Die Nacmo-Kopie erschien ein Jahr nach *Arkanoid* und bietet nur eine Besonderheit: Indem ihr Schalter betätigt, verlangsamt ihr die Kugel oder dreht ihre Geschwindigkeit auf.

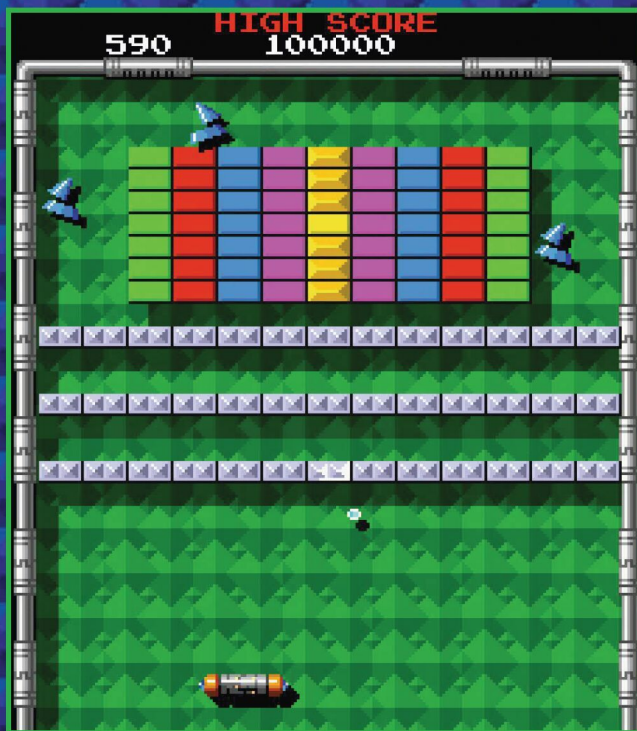


KRAKOUT

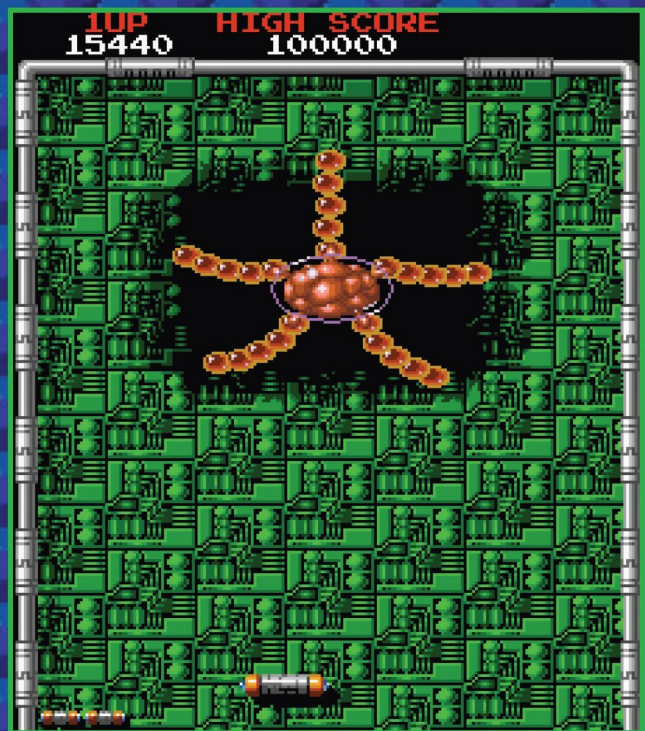
DIVERSE • 1987

■ Während Ocean *Arkanoid* auf die Heimsysteme brachte, werkelte Gremlin an einem Klon, der die Perspektive um 90 Grad dreht. Im Bild ist die sehr gute C64-Version zu sehen, doch auch die anderen Versionen sind ordentlich.

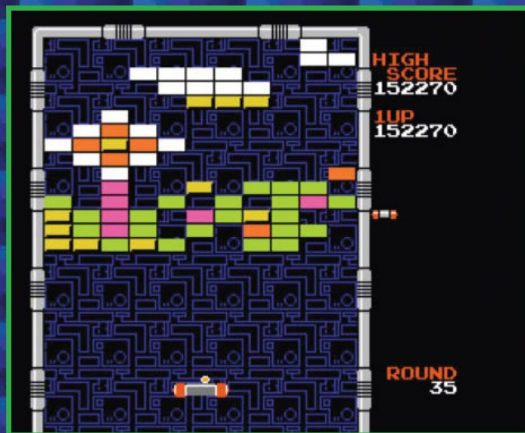




» [Arcade] Eine Geduldsprobe in Teil 2: die gekerbten, regenerierenden Silberblöcke.



» [Arcade] Das Alien, das Doh wiederbelebt, müsst ihr am Ende ein zweites Mal besiegen.



» [NES] Die NES-Version des Originals bot drei Extrarunden vor dem Kampf mit Doh.

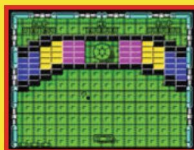


» [Amiga] Arkanoid auf dem Amiga ist eine Freude. Viel originalgetreuer geht es nicht.

BATTY

ZX SPECTRUM,
CPC, C64 • 1987

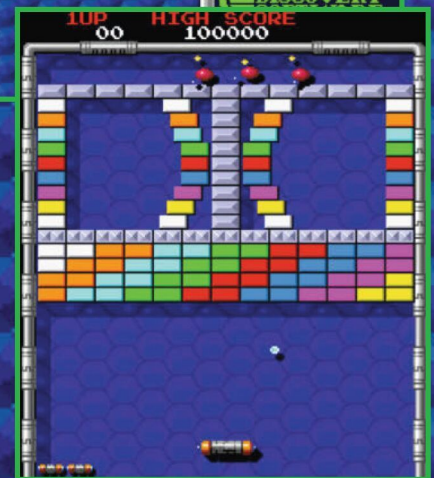
■ Batty ist so nahe an Arkanoid, dass Publisher Elite es als Teil einer Sammlung veröffentlichte, um nicht den Zorn von Ocean heraufzubeschwören – das gab dem Titel für manche Zeitgenossen den interessanten Hauch des Verbotenen.



ARTHUR NOID

COMMODORE 16
• 1988

■ Publisher Alternative entschied sich nicht für einen einfachen Klon, sondern für eine Parodie. Der Entwickler des feinen Budget-Titels, Shan Southern, schaffte es tatsächlich, 32 Level und viele Power-ups in 16 KB Speicher zu quetschen.



» [Arcade] Die US-Version von *Revenge of Doh* hat einen schwereren Auftakt-Level und der erste Boss taucht an anderer Stelle auf. Wieso? Niemand weiß es.

» *Arkanoid: Eternal Battle* bietet diverse Filter, darunter einen für mehr 80er-Feeling.



ARKANOID KEHRT ZURÜCK

Wir sprachen mit Fabien Delpiano vom französischen Team hinter *Arkanoid: Eternal Battle*.

RG: Sind du und die Entwickler Fans des Originals?

Bei uns gibt es so einige alte Knacker, die ihre Jugend in Arcades mit *Pac-Man*, *Space Invaders*, *Bubble Bobble* und natürlich *Arkanoid* verbracht haben. Als Taito und Microids fragten, ob wir ein neues *Arkanoid* machen, sagten wir sofort zu.

RG: Erzähl uns von dem neuen Haupt-Modus *Eternal Battle*.

FB: Als es um eine Modernisierung von *Arkanoid* ging, dachten wir direkt an Multiplayer. Arcade-Spiele waren intrinsisch soziale Erfahrungen. Dutzende Leute schauten zu, schnappten Tricks auf, verglichen ihre Highscores. Dieses Gefühl wollten wir mit dem kompetitiven Modus einfangen, in dem 25 Spieler Jagd auf Doh machen.

RG: Wolltet ihr *Arkanoid*-Veteranen ansprechen?

FB: Wir konzentrierten uns darauf, dem Original treu zu bleiben, aber gleichzeitig die Möglichkeiten moderner Technik zu nutzen. Zuerst bauten wir das 1986er-Original in unserer Engine nach. Wir wollten nicht *Arkanoid* emulieren und dann Multiplayer dazupacken. Dann hätte uns das tiefere Verständnis gefehlt, was es von anderen Titeln mit demselben Gameplay unterscheidet. Außerdem ist die Steuerung sowohl im Multiplayer als auch im Einzelspieler-Modus wie im Original. Wir



» Fabien Delpiano ist Gründer und Besitzer von Pastagames. (Foto: Marco Castro)

haben viel Zeit in die Gamepad-Bediensbarkeit investiert, da es die meisten damit spielen werden.

RG: Gibt es neue Power-up-Kapseln?

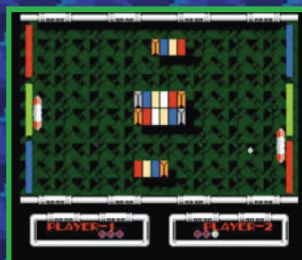
FB: Das war ein heißes Thema im Team. Originaltreue bedeutete für uns, nicht zu viele neue Gameplay-Ideen einzubringen. Wir haben hinzugefügt, was sich natürlich anfühlte: Ein Item vergrößert die Kugeln und besondere „Weltraum-Blöcke“ geben einen Boost, wenn du sie zerstörst. Eine andere Evolution: Sammelst du eine zweite Kapsel desselben Typs, erhält das Item ein Upgrade.

RG: Wird *Eternal Battle* das ultimative *Arkanoid*-Spiel?

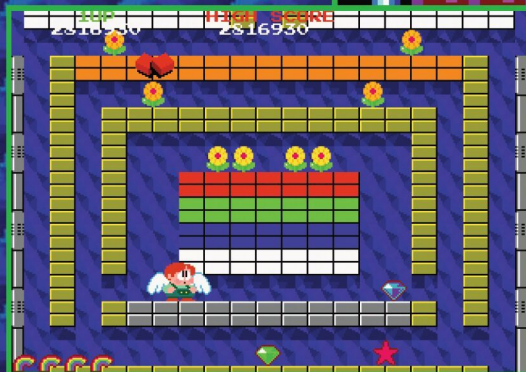
FB: *Arkanoid* ist gekommen, um zu bleiben. Es wird noch viele tolle Ableger geben. Die Ambition von *Eternal Battle*: Es soll ein wichtiger Schritt dahin sein, *Arkanoid* zu einem tollen Online-Spiel zu machen.



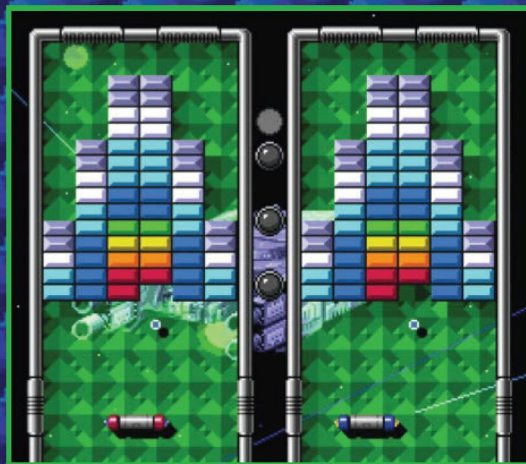
» [NES] Auf dem NES startet *Revenge of Doh* kurioserweise mit dem Kampf gegen Doh.



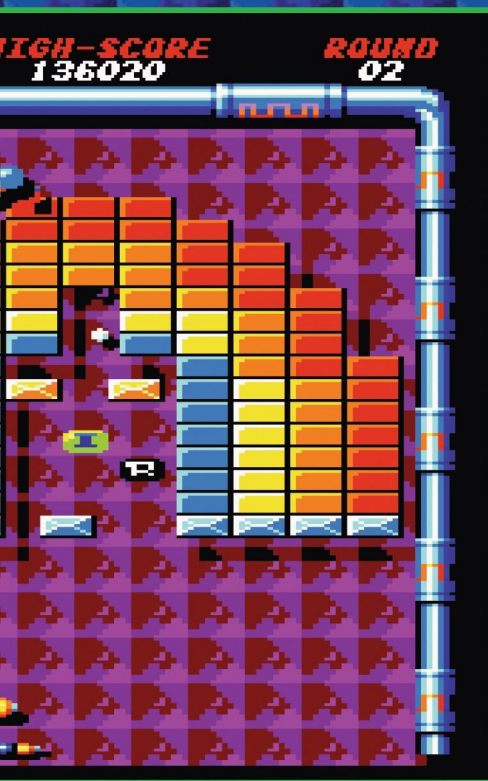
» [NES] Auf NES und MSX2 bot *Revenge of Doh* einen Versus-Modus.



» [Arcade] *Arkanoid* trifft auf *Bubble Bobble*: Die fünfte Welt in *Rainbow Islands* heißt Dohs Insel.



» [SNES] *Doh It Again* bietet einen Versus-Modus im Split-Screen.



» [Schneider CPC] Das war definitiv kein fauler Spectrum-Port. Seht euch diese Farben an.



» [Wii] Neben *Arkanoid Plus* veröffentlichte Taito *Bubble Bobble Plus* und *Puzzle Bobble Plus* für WiiWare.

» Der jüngste Serienteil *Arkanoid: Eternal Battle* ist vor allem ein Multiplayer-Spiel.



» [Arcade] In *Arkanoid Returns* können zwei Spieler gemeinsam antreten.



» [DS] Auf dem DS bietet der freischaltbare Uranoid-Modus 35 weitere Levels.

» EIN SPASSIGER KARRIERESCHRITT, AUCH WENN ES NUR *BREAKOUT* MIT MEHR LAMETTA WAR.«

CHUCK ROMBERGER

► gegeneinander spielen. Wenige Monate nach dem SNES-Spiel kam *Arkanoid Returns* in die Spielhallen (eine PlayStation-Version folgte später), schlug aber keine großen Wellen. *Arkanoid Returns* bot zwar mehr Power-ups und einen Zwei-Spieler-Modus, aber es war zu schnell und zu schwer und damit ähnlich frustrierend wie *Tournament Arkanoid*.

Erst 2008 sollte die Serie auf dem Nintendo DS zurückkehren. *Arkanoid DS* fühlt sich ungewohnt an, sind doch aufgrund der Anpassung an die zwei Bildschirme des Handhelds die Level schmal und die Blöcke quadratisch. Es lag erneut ein Drehknopf-Controller bei, der in den GBA-Schacht gesteckt wurde – allerdings nur in Japan. Im Jahr darauf erschienen die sehr klassi-

schen Ableger *Arkanoid Plus* für Wii und *Arkanoid Live* für Xbox 360, die mit einigen DLCs bedacht wurden. Nur die Xbox-Fassung bot Online-Multiplayer, ansonsten handelte es sich ungeachtet der zwei Namen um das identische Spiel.

In jüngerer Vergangenheit kam es zum Crossover mit einem anderen Taito-Klassiker: *Arkanoid vs Space Invaders* erschien 2017 für iOS und Android. Darin lenkt ihr feindliche Schüsse so ab, dass sie Blöcke oder die Aliens treffen. Der Titel wurde

später Teil der *Space Invader*-Sammlungen für Switch und PS4. Ähnlich funktionierte das 2018 erschienene *ArkInvaders* – allerdings wurde dieser besondere Ableger auf den Boden projiziert, die Spieler warfen die Schüsse mit ihren Füßen zurück.

Konnten in *ArkInvaders* bis zu zehn Spieler antreten, sind es im erst kürzlich erschienene *Arkanoid: Eternal Battle* sogar 25, die in Online-Arenen gegeneinander kämpfen. Der Titel von Pastagames will die Serie in die Battle-Royale-Gegenwart holen, dabei aber den Arcade-Wurzeln treu bleiben. Und nach zehn Spielen in über 30 Jahren sollte klar sein: Eifern heutzutage neue Spiele dem alten Spielprinzip nach, sollte man nicht von *Breakout*-Klonen reden – sondern von *Arkanoid*-Klonen. ★



Rocket Ball

RUMKUGELN IM BROTKASTEN



» PUBLISHER: IJK SOFTWARE LTD.
» ERSCHEINEN: 1985
» HARDWARE: COMMODORE 64, SCHNEIDER CPC

Von Harald Fränkel

Wenn mich Günther Jauch eines Tages fragt, wer bei der EM 1985 Gold im Solo-Synchronschwimmen gewann, werde ich „Carolyn Wilson“ auswählen und die Million kassieren. Ohne Joker. Ich war in den 80ern schlichtweg sportsüchtig und konsumierte alles, was auf der Mattscheibe und im C64 herumturnte. Die ständige Suche nach neuem Stoff sorgte auch dafür, dass mir *Rocket Ball* nicht entging, eine vergessene Perle.

In den 80er Jahren Boris Becker und Michael Groß zu kennen war für Amateure. Ich wusste, wie man Jarmila Kratochvílová korrekt buchstabiert und dass der Raketenmann der Olympischen Spiele in Los Angeles mit bürgerlichem Namen William P. Suitor heißt. Jeder Dödel zockte *Summer Games* und *MicroProse Soccer*. Ich holte darüber hinaus den Odin Super Cup in *Hypa-Ball* und tat etwas mit *Winter Games*, was bis heute als pervers gilt: Ich spielte die Disziplin Eiskunstlauf! Und während meine Freunde bei *The Bard's Tale* Karten auf Millimeterpapier kritzelten, nutzte ich meine Schreibutensilien, um eine *Rocket Ball-WM* auszurichten.

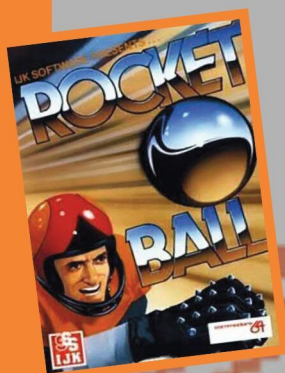
Eine WM mit mir allein, mangels massakrierbereiter Kum-pels. Weil dem futuristischen Rollschuh-Basketball-Rugby-Mix ein Punktspielmodus abging, entstand eine Liga mit sieben Teams auf Papier und in meinem Kopf. Ich trat gegen die KI-Gegner der Schwierigkeitsgrade 1 bis 6 an und würfelte deren imaginären Partien aus. Der schwächste Club erzielte seine Tore mit 2W6, der nächstbessere mit 2W6+2 und so weiter – der stärkste Verein galt folgerichtig mit 2W6+10 als Top-Favorit. Kindliche Fantasie, La-Ola-Welle!

Man kann *Rocket Ball* als Vorläufer des Brutalo-Sportspiels *Speedball* (1989) sehen. Vor allem aber war es eine inoffizielle Filmumsetzung des Kinoerfolgs *Rollerball* aus dem Jahr 1975. Damit spielt das von John Sinclair entwickelte Game (weder verwandt noch verschwägert mit dem gleichnamigen Romanheft-Geisterjäger) in Deutschland. Also quasi. Der dystopische Hollywoodstreifen wurde nämlich in München gedreht. Die Gladiatoren fuhren sich getreu dem Motto „Brot und Spiele“ in der Basketballhalle in Grund und Boden, die man 1972 für die Olympischen Spiele gebaut hatte. Weitere Schauplätze waren das Hochhaus der Bayerischen Motorenwerke und die Informationszentrale des BMW-Museums.

Im Film geht es fast so hart zu wie beim Berlin-Neuköllner Sommerschlußverkauf (für Retro-Fans nur echt mit dem antiken Eszett am Ende). Im Gegensatz dazu fließt während der „Brotkasten und Spiele“-Variante trotz Ellenbogenchecks und Co. weniger Blut als bei einer harmlosen Sandkastenschubserie in einem Waldorfschulkindergarten. Genau genommen gar keins. Nie hat das Wort „Versoffung“ besser gepasst.

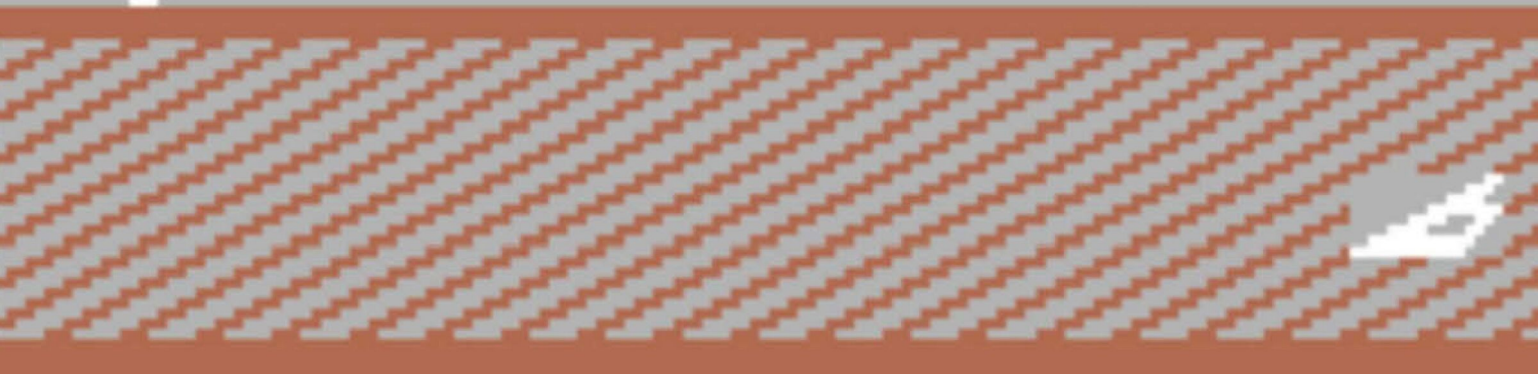
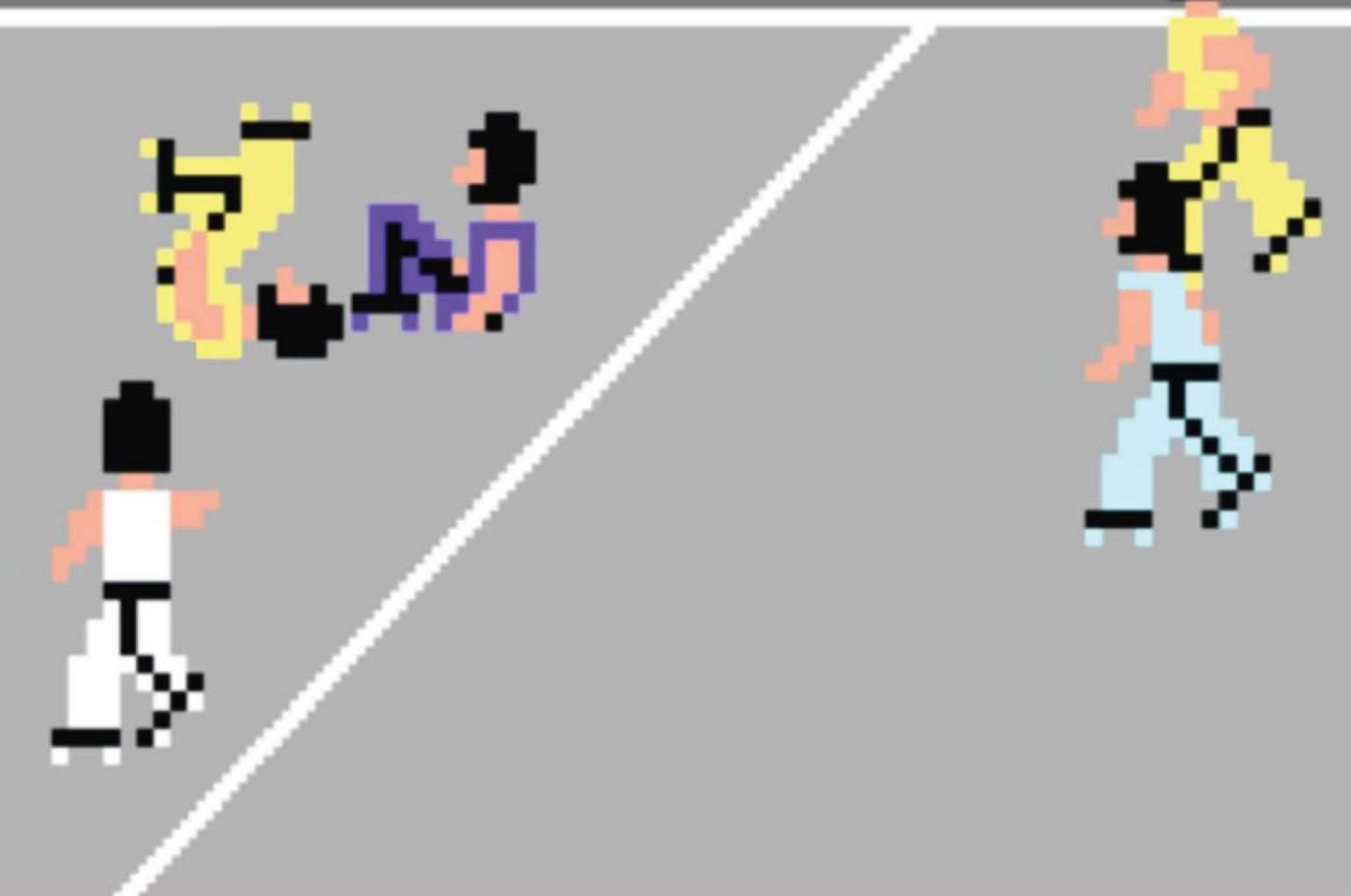
Das Rumkugeln der Athleten nach Kollisionen wirkt, zumindest heutzutage, eher wie Slapstick. Spaß macht *Rocket Ball* dennoch ein paar Stündchen. Nach etwas Auffrischungstraining, wohlgemerkt: Denn um ein Tor zu erzielen, muss man nicht nur den Gegnern ausweichen oder sie gekonnt aus den Sportsocken hauen und dann perfekt getimt den Ball werfen. Schon das vorherige Aufnehmen der Kugel gerät zur Herausforderung, weil der gesteuerte Recke bei Antritten und beim Bremsen so träge reagiert, wie es sich laut Physikunterricht gehört. Dafür verleihe ich dem Titel im *Retro Gamer-Revival-Check* nostalgisch verliebte 8 von 10 Einsteine! *

» RETRO-REVIVAL





QUATRO





DAS CODEMASTERS-LOGO WAR SOFORT ERKENNBAR UND FÜR VIELE SPIELER EIN QUALITÄTSMERKMAL. WIR ERINNERN AN 40 DER ÜBER 130 SPIELE, MIT DENEN CODEMASTERS VOR MEHR ALS 30 JAHREN DEN BUDGET-MARKT EROBERTE.



FRÜHER WAR ALLES BESSER...

DAVID DARLING ERINNERT SICH AN DIE ANFÄNGE VON CODEMASTERS.



RG: Warum habt ihr euch auf den Budget-Markt konzentriert, als ihr 1986 angefangen habt?

DD: Unsere Firmenphilosophie war es, unterhaltsame und leicht zugängliche Spiele zu vermarkten, die man auch mit einem kleineren Geldbeutel genießen konnte. Natürlich gab es bereits viele interessante und spaßige Spiele auf dem Markt, aber wir hatten das Gefühl, dass wir mit einer kürzeren Entwicklungszeit mehr erreichen konnten.

RG: Hattet ihr das Gefühl, dass Budget-Spiele ein „billiges“ Image hatten?

DD: Zum einen war die landläufige Meinung, dass ein richtig gutes Spiel natürlich auch etwas kosten muss, zum anderen gab es leider viele Negativbeispiele für Budget-Ramsch. Zeitschriften

waren damals das primäre Marketinginstrument für neue Software, und natürlich nahmen die großen Vollpreistitel den meisten Platz darin ein. Das machte es für uns schwierig, wir mussten unsere Strategie anpassen.

Wir wollten das Vertrauen der Spieler gewinnen. Wir haben also unsere Spieleschachteln als Werbetafeln genutzt und die Leute mit ansprechenden Screenshots angelockt. Natürlich mussten die Spiele auch gut sein, damit sie weiterempfohlen wurden.

RG: Was wurde euer Erfolgsrezept?

DD: Es gab zwei Dinge, auf die wir uns konzentrierten. Wir griffen beliebte Themen auf und schafften dabei Innovationen, die den Spielern zugutekamen. *Professional BMX Simulator* war zum Beispiel das erste Spiel, das

vier Leute gleichzeitig spielen konnten, zwei mit Joysticks und zwei mit der Tastatur.

RG: Gab es noch andere Vorzüge im Budget-Bereich, die das Vollpreissegment nicht hatte?

DD: Vollpreisspiele brachten oft Lizenzverpflichtungen mit sich. Zur Risikominimierung waren die Entwickler daher oft darauf angewiesen, sich an Standardrichtlinien zu halten. Das schränkte ihre Kreativität ein. Wir gaben unseren Entwicklern freie Hand und durften uns deshalb oft über ausgefallene Produkte freuen.

RG: Kurzzeitig habt ihr auch versucht, den Vollpreissegment zu erschließen. Wie ist es euch ergangen?

DD: Als wir höhere Preise ausprobieren wollten, verkauften wir hauptsächlich Zusammenstellungen, Sammlungen und Spielepakete. Mit der Zeit haben wir die Preise unserer Spiele von 2 Pfund auf 3 Pfund erhöht. Als wir zur 16-Bit-Ära übergangen und Videospiele auf Atari- und Commodore-Amiga-Systemen sowie auf CDs veröffentlichten, verkauften wir sie für 5 Pfund, vor allem wegen der höheren

Produktionskosten der Medien. Unsere Spielepakete wurden für 10 Pfund verkauft, wobei jedes Paket fünf Titel enthielt. In unseren *Quattro Compilations* waren vier Spiele zu einer Thematik enthalten, wie *Quattro Racing* oder *Quattro Arcade*. Unser Ansatz für den Verkauf von Spielen basierte also immer noch auf einer preisorientierten Denkweise.

RG: Inzwischen bist du bei Kwalee. Konntest du deine 8-Bit-Erfahrungen dort einbringen?

DD: Tatsächlich hat uns das weitergeholfen! Damals haben wir ein 8-Bit-Spiel entwickelt, veröffentlicht und konnten beobachten, wie es die Charts eroberte. Das Gleiche passiert jetzt auf dem Handy. Wir haben weiterhin kurze Entwicklungszyklen und können mit erfolgreichen Spielen die Motivation unserer Entwickler hoch halten. Innovation bestimmt das Geschäft im Handysegment, die Charts sind voll von ungewöhnlichen Spielen.

In den 80er Jahren, bis Anfang der 90er, war Codemasters ungefochtener König der Budget-Spiele. Gegründet worden war das Unternehmen von den Brüdern Richard und David Darling, mit Unterstützung ihres Vaters Jim. Das Unternehmen setzte bewusst auf Budget-Eigenveröffentlichungen und wurde schnell zum Publisher. Bald begann Codemasters damit, ihre Bestseller in kleine Sammlungen zu verpacken. Mit dem *Codemasters CD Games Pack* wurde sogar der Versuch unternommen, mehrere Spiele auf einer einzigen CD zu vermarkten.

Verantwortlich für die breite Palette an Spielen waren begabte Coder wie die Oliver-Zwillinge. Die Spielschachteln luden zum Austoben ein und waren zumeist mit Screenshots und markigen Sprüchen versehen, manchmal sogar mit überschwänglichem Lob von David Darling selbst. Ihre Anziehungskraft gewannen die Spiele oftmals wegen beliebter Themen, Sportveranstaltungen oder markanter Figuren. Und natürlich machten sie viel Spaß. Dazu kam der unschlagbare Preis – mehr als ein paar D-Mark musstet ihr (zumindest anfangs) nicht ausgeben!

Codemasters existiert bis heute, hat sich aber auf aufwendige Rennsimulationen wie *F1 22* spezialisiert. Wir erinnern an 40 Titel, die wesentlich abwechslungsreicher in ihrer Thematik waren – auch wenn sich die heutige Racing-Sim-Faszination bereits andeutete.



BMX SIMULATOR 1986

RICHARD DARLING

■ Nachdem sie *BMX Racers* für Mastertronic entwickelt hatten, gaben Richard und David Darling mit *BMX Simulator* ihr Codemasters-Debüt. Auf sieben Strecken, die mit Hindernissen gespickt sind, fahren zwei Biker gegeneinander. Die Verkaufszahlen im ersten Jahr knackten die 100.000er-Marke!



SUPER ROBIN HOOD 1986

OLIVER-ZWILLINGE

■ Die Oliver-Zwillinge planten diesen wunderbar animierten Plattformers auf einem einzigen DIN-A4-Blatt. Diese Seite Papier war für die Darlings genug, um das Spiel zu kaufen. Ihr übernehmt die Kontrolle über den Geächteten von Nottingham aus dem 12. Jahrhundert und habt die Aufgabe, Maid Marian vor dem Sheriff zu retten. Dazu sammelt ihr Herzen, aktiviert Aufzüge und bekämpft eure Feinde mit Pfeil und Bogen. Später gab es sogar eine NES-Version des Spiels.



ATV SIMULATOR 1987

DIGITAL PERSUASION

■ Langsam, aber sicher begann Codemasters, sich mit Sims einen Namen zu machen. Sie waren nicht nur aus dem Profisegment entlehnt, sondern spiegelten manchmal auch die Hobbys der Darlings wider – in diesem Fall die Liebe zum Fun-Motorsport. Ihr könnt im Splitscreen gegeneinander fahren, allerdings sind Steuerung und Spielmechanik simpel.

GHOST HUNTERS 1987

OLIVER-ZWILLINGE

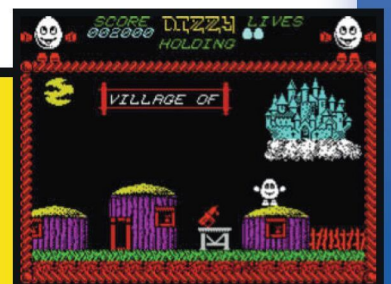
■ Der für *Super Robin Hood* entwickelte Code war eine hervorragende Grundlage für diese aufregende Geisterjagd. Das mit synthetisierten Stimmen unterlegte *Ghost Hunters* ist ein Mix aus Plattformern und Fadenkreuz-Shooter im Stil von *Operation Wolf*. Im Zwei-Spieler-Koop könnt ihr die 21 Levels zusammen erkunden.



GRAND PRIX SIMULATOR 1987

OLIVER-ZWILLINGE

■ Es ist vielleicht ein wenig selten, die Formel 1 mit ihrer gewaltigen Geräuschkulisse, dem Geschwindigkeitsrausch und dem Geruch von verbranntem Gummi mit 2D-Sprites von oben darzustellen. Doch die Oliver's bieten euch hier 14 zunehmend schwierige Strecken, die eure Fähigkeiten testen werden.



DIZZY 1987

OLIVER-ZWILLINGE

■ David Darling war nicht besonders begeistert von *Dizzy* und glaubte nicht, dass es sich gut verkaufen würde. Hinterher war auch er schlauer: Aus dem Spiel wurde eine große Marke, und das Debüt war nur ein kleiner Vorgeschmack auf die vielen hervorragenden Fortsetzungen.



EIN OLIVER KOMMT SELTEN ALLEIN

PHILIPP SPRICHT MIT UNS ÜBER DIE ERFOLGSSTORY BEI CODEMASTERS.

RG: Ihr habt bei Codemasters bereits angefangen, als das Unternehmen noch neu war. Warum wart ihr der Meinung, dass es sich lohnen würde?

PO: Wir waren 18 Jahre alt, als wir die Darling-Brüder 1986 auf der ECTS in London trafen. Sie schienen im gleichen Alter zu sein wie wir, mit den gleichen Fähigkeiten und der gleichen Leidenschaft für das Spielermachen. Normalerweise hatten wir bei den anderen Publishern mit Leuten zu tun, die wesentlich älter waren als wir und nie selbst Spiele entwickelt hatten. Die meisten waren Geschäftsleute, die versuchten, aus uns Geld zu machen. Damals wurden die jungen Entwickler oft übers Ohr gehauen und bei Lohnzahlungen hingehalten. Wir wollten uns natürlich auf keinen Fall ausbeuten lassen. Richard und David waren in jeder Hinsicht anders, und wir hatten schnell das Gefühl, dass wir ihnen vertrauen konnten. Sie selbst hatten viele erfolgreiche Budget-Spiele für Mastertronic entwickelt und wollten ihr Modell mit uns besser machen.

RG: Welche Vorteile habt ihr im Budget-Segment gesehen?

PO: Die Erwartungen an Vollpreisspiele waren enorm. Sie erforderten verbindliche Design- und Zeitpläne sowie komplizierte Verträge.



Als jugendliche Programmierer wollten wir einfach nur Spiele entwickeln. Bei Budget-Spielen gab es weniger starre Regeln, sodass wir einfach und schnell Spiele entwickeln konnten, ohne dass wir uns rechtfertigen oder jemanden um Erlaubnis fragen mussten.

RG: Wie viel Zeit habt ihr in etwa für ein Spiel benötigt?

PO: Wir haben uns pro Spiel etwa einen Monat Zeit gegeben.

RG: Warum hat Codemasters kaum eigene Ideen verwirklicht, sondern immer auf bereits bekannte Themen zurückgegriffen?

PO: Ihnen war klar, dass sofort erkennbare und ansprechende Titel für den Verkaufserfolg entscheidend sind. Wenn Kunden in einem Geschäft stehen, gehen sie durch die Regale und schauen sich die Schachteln für ein paar Sekunden an. In dieser kurzen Zeit muss die Schachtel so überzeugend und interessant wirken, dass die Kunden sie aus dem Regal nehmen, umdrehen und die Rückseite anschauen. Dort finden sie weitere Details und Screenshots, um die Neugierde hoffentlich in einen Kauf umzuwandeln. Das Design der Verpackungen war entscheidend, und Codemasters war in dieser Hinsicht ein Meister ihrer Zunft.

RG: Wie wichtig war Dizzy für euch?

PO: Dizzy war deshalb besonders, weil es eben nicht gemäß der Erfolgsformel etwas bereits Bekanntes zeigte, sondern unsere Eigenkreation war. Codemasters hat das Spiel nur veröffentlicht, um uns nicht zu vergraulen, denn unsere vorherigen Spiele waren ihre größten Verkaufsschlager. Das war eine kluge Entscheidung, denn vermutlich wären wir verärgert gewesen und hätten uns nach einem neuen Publisher umgesehen.

LAZER FORCE 1987

GAVIN RAE BURN
UND NIGEL FLETCHER

■ Lazer Force wurde exklusiv für den Commodore 64 entwickelt und bestand quasi aus Klonen von Salamander, Centipede, Moon Cresta und BMX Racers. Diese vier Abschnitte spielt ihr jeweils acht Mal, sodass insgesamt 32 Stages entstanden. Auch wenn das Spiel den C64 nicht an seine Grenzen brachte, war es doch ein wahnsinnig spaßiger Budget-Shooter.



3D STARFIGHTER 1988

OLIVER-ZWILLINGE

■ Dem Klappentext zufolge wurde dieses „neueste Epos“ der Olivers „im Fernsehen gesehen“, aber in welcher Sendung es lief, wissen wir nicht. Was wir jedoch wissen, ist, dass der kleine Blaster auf dem Arcade-Spiel Tail Gunner von 1979 basiert.



FRUIT MACHINE SIMULATOR 1988

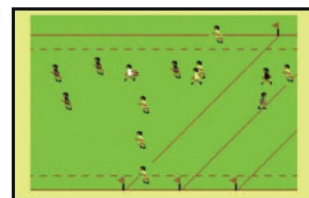
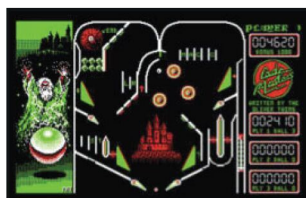
EIGENTENTWICKLUNG

■ Hier seht ihr ein Beispiel für ein ungewöhnliches, aber total erfolgloses Spiel. Ja, ihr sitzt vor einem einarmigen Banditen und füttert diesen mit virtuellen Münzen. Entweder ihr fallt vor Langesweile vom Stuhl – oder aufgrund der Farbgebung. Je nachdem, wie resilient ihr gegen schlechten Geschmack seid.

ADVANCED PINBALL SIMULATOR 1988

OLIVER-ZWILLINGE

■ In diesem Flipper rettet ihr ein Dorf vor einem gnadenlosen Zauberer. Auf vier Geräten versucht ihr, den Lavafluss des bösen Magiers zurückzuhalten, der das Dorf bedroht. Die Ballphysik und die Hindernisse sind gut gelungen.



INTERNATIONAL RUGBY SIMULATOR

1988

TED CARRON

■ Codemasters lässt euch in einer Liga mit acht Mannschaften gegeneinander antreten, um den Nervenkitzel des Rugbyspiels zu erleben. Das als „erste echte Simulation des weltberühmten Spiels“ angepriesene Sportspiel war vielleicht etwas langsam, aber viele Elemente waren vorhanden.



JET BIKE SIMULATOR 1988

OLIVER-ZWILLINGE

■ Auf insgesamt 24 Strecken, die sich über Docks, die Küste oder romantische Seen erstrecken, bestreitet ihr allein oder zu zweit Jetski-Rennen. Das Spiel war Teil der *Plus*-Serie, die eine leicht verbesserte Spielversion sowie Sticker und ein großes Poster in der Schachtel bot.



SUPER STUNTMAN 1988

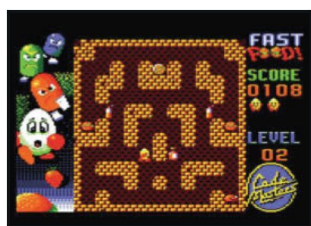
PETER WILLIAMSON

■ Zwei Jahre nach dem Ende der Fernsehserie *Fall Guy* kam *Super Stuntman* auf den Markt und verkörperte das Gefühl der klassischen Filme der 80er. Ihr schlüpft in die Rolle eines Stuntmans und nehmt an verschiedenen atemberaubenden Situationen teil, sei es beim Absturz von Autos oder beim Springen über Schluchten. Knifflig, aber unterhaltsam.

FANTASY WORLD DIZZY 1989

OLIVER-ZWILLINGE

■ Während *Treasure Island Dizzy* noch mit einem fatalen Bug am Tag vor Veröffentlichung zu kämpfen hatte, ging *Fantasy World* problemlos über die Ladentheke. In diesem komplexen Abenteuer trifft ihr erstmals auf das Yolkfolk und löst knifflige Rätsel auf insgesamt 50 Bildschirmen. Neben der fesselnden Handlung sammelt ihr Münzen ein, um etwas Abwechslung zu simulieren.



FAST FOOD 1989

OLIVER-ZWILLINGE

■ Ursprünglich sollte dieses Labyrinth-Spiel von der Lebensmittellkette Happy Eater gesponsert werden, stattdessen nahm Dizzy die Hauptrolle ein (obwohl sein Name nicht im Titel vorkam). Es war das erste Mal, dass Dizzy nicht in einem Adventure auftrat, und zeigte, wie sehr sich die Figur zum Kassenschlager entwickelt hatte. Neuerdings gibt es auch eine Version für die Nintendo Switch!

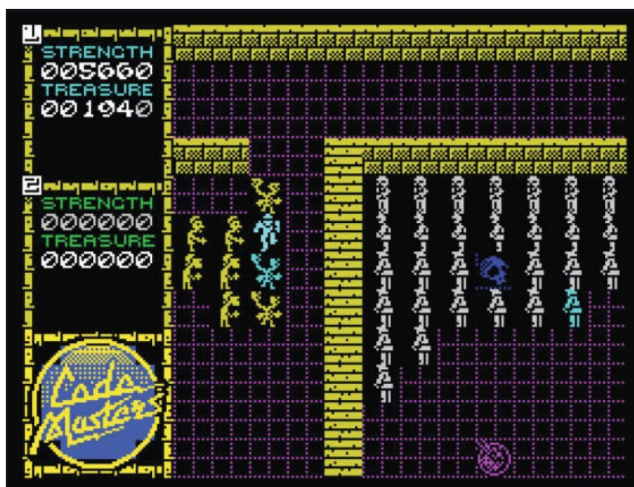
SCHWERPUNKT: BUDGETSPIELE VON CODEMASTERS



OLLI & LISSA 3: THE CANDLELIGHT ADVENTURE 1989

HARD & SOFTWARE

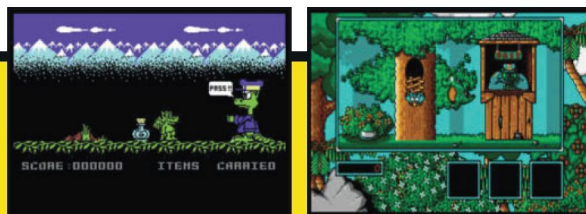
■ Codemasters erkannte schnell die Anziehungskraft von knuddeligen Spielfiguren. *Wizard Willy* war das erste Spiel (das ihr übrigens meiden solltet) des neuen Labels Cartoon Time, gefolgt von *Olli & Lissa 3*. In diesem Jump-and-run helfe ihr Olli, gestohlene Teile für sein wertvolles Auto zu finden.



NINJA MASSACRE 1989

TAG COMPUTER GAMES

■ Dieses offensichtlich von *Gauntlet* inspirierte Arcade-Spiel wurde von Adam Waring entwickelt, der besser für seine Arbeit an *Amstrad Action* und *Your Sinclair* bekannt ist. Das Spiel hat einige Schwächen, ist aber dank des Soundtracks und der 50 Levels durchaus eure Zeit wert.



LITTLE PUFF IN DRAGONLAND 1989

CONSULT SOFTWARE

■ *Little Puff* kam ebenfalls unter dem Label Cartoon Time auf den Markt und war entsprechend niedlich. Kindergerecht tötet unser feuerspuckender Drache nicht, sondern springt über seine Gegner, sammelt dabei Gegenstände und löst Rätsel. Das Spiel erinnert sehr an *Dizzy* und macht eine Menge Spaß.



OPERATION GUNSHIP 1989

OLIVER-ZWILLINGE

■ In *Operation Gunship* fühlt ihr euch wie in der berühmten Szene aus *Rambo*. Ihr fliegt über fünf feindliche Inseln, um acht SAS-Kommandos einzusammeln. Achtet dabei stets auf eure Anzeigen, sonst ist die Mission schnell vorbei.



PRO BOXING SIMULATOR 1989

SUPERIOR SOFTWARE

■ *Pro Boxing Simulator* war kein neuer Release, sondern eine Neuauflage des Spiels *By Fair Means Or Foul* von Superior Software. Problematisch war nur, dass Codemasters versucht hat, diese Tatsache zu verschleiern, und das Spiel als brandneue Version vermarktet hat. Immerhin wurde den enttäuschten Kunden später eine Rückerstattung angeboten.

ROCK STAR ATE MY HAMSTER 1989

COLIN JONES

■ Bei der ersten Veröffentlichung war *Rock Star* kein Budget-Spiel. Codemasters versuchte sich mit einer Musikmanagement-Simulation unter einem neuen Gold-Label auf dem Vollpreismarkt – eine kurzlebige und erfolglose Angelegenheit. Trotz anständiger Kritiken wurde der Titel innerhalb weniger Monate als Budget-Version neu aufgelegt.



KGB SUPERSPY 1989

EIGENTWICKLUNG

■ Psst! *KGB Superspy* war kein gutes Spiel. Aber, und jetzt kommt der Clou, es wurde scheinbar von einem DDR-Bürger geschrieben, der in den Westen geflohen ist. Dem Klappentext nach ist es deshalb „völlig authentisch“, im Wesentlichen findet ihr hier einen *Defender*-Klon. Ihr rettet Wissenschaftler, sammelt Gegenstände und weicht Gegnern aus.



ITALIA 1990 1990

EIGENTWICKLUNG

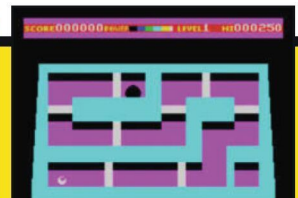
■ Codemasters produzierte nicht nur Budget-Spiele für die 8-Bit-Heimcomputer, sondern brachte auch ein paar billige Spiele für den Amiga und den Atari ST heraus. *Italia 1990* ist eine halb fertige Neuauflage von vier anderen Fußball-Spielen, war aber billig genug, um sich am Markt durchzusetzen.



KWIK SNAX 1990

OLIVER-ZWILLINGE

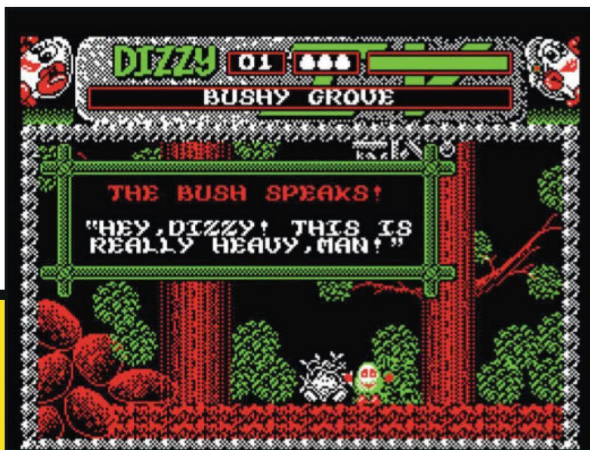
■ *Kwik Snax* ist ein weiterer Versuch der Olivers, Dizzy aus seiner Komfortzone zu locken. Ihr schiebt Blöcke hin und her, um eure Gegner zu fangen, während ihr Früchte sammelt. Zumindest in allen Versionen außer dem C64, denn dort ist *Kwik Snax* komischerweise ein *Pac-Man*-Klon.



TILT 1990

EIGENTWICKLUNG

■ *Tilt* dient als Beispiel dafür, dass Spielmechanik wichtiger sein kann als Grafik. Ihr müsst die riesigen Labyrinth in die vier Bewegungsrichtungen neigen, um eine Kugel herumrollen zu lassen. Sobald ihr die Wände oder einen Torbogen berührt, müsst ihr von vorne anfangen. Frustrierend und herausfordernd zugleich!



MAGICLAND DIZZY 1991

BIG RED SOFTWARE

Die Olivers waren zwar für das Design von *Magicland Dizzy* verantwortlich, aber da sie gleichzeitig *Fantastic Dizzy* für das NES entwickelten, überließen sie die Hauptarbeit Big Red Software. Erneut kämpft ihr gegen den bösen Zauberer Zaks, der das ganze Yolkfolk gefangen genommen hat.

BIG NOSE'S AMERICAN ADVENTURE 1992

EIGENTWICKLUNG

In diesem ungewöhnlichen Abenteuer spielt ihr einen Höhlenmenschen, der sich mitten in Manhattan zahlreichen Feinden stellt. Relativ früh kommt ihr mit Dosenbier in Kontakt, doch Vorsicht: Bei zu viel Genuss kehrt sich die Steuerung um. Nur ein kleines Beispiel, das die Detailverliebtheit der Entwickler zeigt.



SLICKS 1992

DIGITAL DESIGN



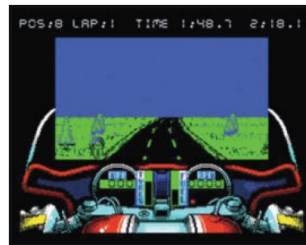
Der Formel 1-Renner *Slicks* war exklusiv für den C64 erhältlich. Das Spiel erinnert sehr an *Micro Machines* und bietet anspruchsvolle Strecken und einen fantastischen Zwei-Spieler-Modus. Hier könnt ihr euren Konkurrenten vom Bildschirm drängen, indem ihr weit genug vorausfährt.

750CC GRAND PRIX

1991

WASP

Es gibt zwei Versionen dieses Motorradsports: das CPC-Original von 1989 von Ken Murfitt und diese Version von Lyndon Sharp für den Spectrum. Perspektivisch sitzt ihr hinter einem Lenker und steuert eure Maschine auf der Rennstrecke. In Kurven neigt sich der ganze Bildschirm-Inhalt ein wenig.



1ST DIVISION MANAGER 1991

NICK THOMPSON

Codemasters wollte mit einem eigenen Fußballmanager punkten und engagierte dafür Nick Thompson, der bereits *The Match* und *Soccer Rivals* geschrieben hatte. Während das Spiel leicht zu erlernen war, waren die Highlight-Szenen lächerlich schlecht. Zudem fehlte es an Komplexität.



TURBO THE TORTOISE 1992

VISUAL IMPACT

Ursprünglich von Hi-Tec Software veröffentlicht, nehmen wir das Spiel trotzdem in diese Liste auf. Erstens war es ein großartiger Plattformer mit sechs vollgepackten Levels, und zweitens wurde es von Codemasters neu aufgelegt, als Hi-Tec geschlossen wurde.

CAPTAIN DYNAMO 1992

EIGENTWICKLUNG

Captain Dynamo ist ein vertikal scrollender Plattformer mit einem Superhelden im Ruhestand. Das erforderliche Timing ist sehr genau und hebt das Frustrationslevel auf ein entsprechendes Niveau. Bei Interesse holt euch die 16-Bit-Version, die deutlich stärker ist als das 8-Bit-Pendant.



CJ'S ELEPHANT ANTICS 1991

GENESIS SOFTWARE

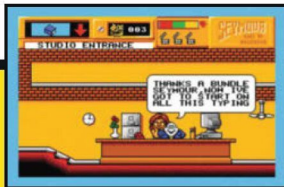
■ Genesis Software war so freundlich, ihrem grauen Dickhäuter einen Regenschirm zu überlassen, damit er sanft zu Boden schweben kann und ihn während seines Schwebeflugs steuern könnt. So überwindet ihr Stacheln, bewegliche Plattformen, Wasser und andere Hindernisse, die euch im Weg sind. Die Fortsetzung *CJ in the USA* ist ebenfalls empfehlenswert.



SLIGHTLY MAGIC 1991

ASTONISHING ANIMATIONS

■ Ein weiterer interessanter Titel von Colin Jones, der bereits *Rock Star Ate My Hamster* geschrieben hatte. Dieses hübsche Cartoon-Abenteuer im Stil der Dizzy-Reihe geht über das bloße Herumtragen von Gegenständen hinaus. Ihr sammelt und nutzt Zaubersprüche, um Hindernisse zu überwinden, und die vielen Puzzles fordern eine Menge Hirnschmalz. Die Hilfe-Hotline war nicht umsonst auf der Schachtel mit angegeben...



SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD 1991

BIG RED SOFTWARE

■ Big Red Software wollte Dizzy als Hauptfigur in dieser Hollywood-Nachbildung, die Olivers wollten allerdings strikt in einem Fantasy-Universum bleiben. So erkundet ihr stattdessen mit Seymour, einer Art Kartoffel mit Beinen, das labyrinthartige Studio- und sucht nach dem Ausgang.



GRELL & FELLA 1992

BIG RED SOFTWARE

■ 1992 war das Jahr von Big Red Software. In 50 Levels müssen sich ein Zwerg und eine Fee um den Garten eines Zauberers kümmern und eine Reihe von Aufgaben erfüllen. Beide haben unterschiedliche Fähigkeiten, und ihr könnt ständig zwischen ihnen wechseln.



STEG THE SLUG 1992

BIG RED SOFTWARE

■ *Steg the Slug*, ein weiterer toller Puzzler mit Plattform-Elementen, war auf allen Systemen ein Renner. Als Steg müsst ihr Larven einfangen und diese dann in euer Schneckenest befördern, um eure Jungen zu füttern. Eine hektische Angelegenheit!



TARZAN GOES APE 1991

MARTYN HARTLEY

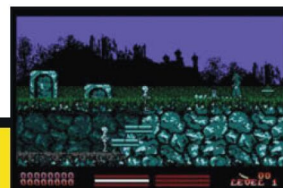
■ Tarzan wurde in einen Affen verwandelt! Eure Aufgabe besteht darin, die Zutaten für den magischen Trank zu finden und Tarzan aus seiner verlausten Hülle zu befreien. Man merkt dem Spiel deutlich an, dass Codemasters inzwischen eine Menge Plattformer-Erfahrung gesammelt hatte. Wenn ihr genau sucht, könnt ihr ein paar Bonuslevels finden.



SERGEANT SEYMOUR: ROBOT COP 1992

BIG RED SOFTWARE

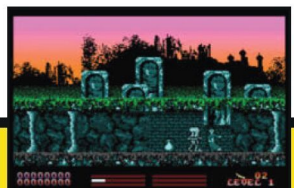
■ Dies ist einer der besten Ableger, die Seymour in seiner kurzen Lebenszeit bekommen hat. Der Labyrinth-artige Shooter wurde von *Parasol Stars*, *Tumblepop*, *Pang*, *Flicky* und *Rod-Land* inspiriert. Ihr spielt in 50 bildschirmgroßen Levels, die in fünf Zonen eingeteilt sind. Und ja, Seymour hat ein Blaulicht auf dem Kopf.



STRYKER IN THE CRYPTS OF TROJAN 1992

SIMMER SOFTWARE

■ Im Vergleich zum C64 oder Spectrum war die Schneider-CPC-Version am eindrucksvollsten. *Stryker* verwendete eine ähnliche Engine wie *Switchblade* und war das erste Spiel, das die Schneider-Plus-Features verwendete, darunter eine Palette mit 4.096 Farben.



Lenhardts

SPIELEJAHR



FROHES ALTES JAHR

Einer der Gründerväter der deutschen Spiele-Presse beleuchtet die Blütezeit von Pixel-Pracht und SID-Chip-Hits: Heinrich Lenhardt (Power Play, PC Player) stellt in seinem neuen Retro-Buch Klassiker und Kuriositäten des Spielejahrgangs 1985 vor.

Barden blasen in die Hörner, Droiden planen feindliche Übernahmen, die Rambo-Welle tobt und ein kleines Männchen lässt sich häuslich im C64 nieder: 1985 spielen sich auf Heimcomputern die tollsten Dinge ab. Heinrich Lenhardt stellt die für ihn 50 wichtigsten Spiele des Jahres vor, beschreibt deren Faszination und analysiert ihre Bedeutung aus heutiger Sicht. **Lenhardts Spielejahr 1985** ist eine amüsante Zeitreise in die verspielte Vergangenheit voller Anekdoten, Hintergrundinfos, Zitate – und einem exklusiven Interview mit Paradroid-Programmierer Andrew Braybrook.

Lenhardts Spielejahre 1985 und 1984 sind als eBooks bei Amazon erhältlich und können mit den kostenlosen Kindle-Apps auf so ziemlich jedem Computer, Tablet oder Smartphone gelesen werden.

Leseprobe und Bestellinfos: buch.lenhardt.net

The Legend of Heroes

Trails in the Sky



FAKTEN

- » **PUBLISHER:**
FALCOM (JPN),
XSEED GAMES (USA),
GHOSTLIGHT (EUROPA)
- » **ENTWICKLER:**
FALCOM
- » **ERSCHIENEN:**
2004
- » **PLATTFORM:**
PC, PSP
- » **GENRE:**
RPG



ENTWICKLER- HIGHLIGHTS

YS ORIGIN

SYSTEM: PC, DIVERSE
JAHR: 2006

THE LEGEND OF HEROES: TRAILS FROM ZERO (IM BILD)

SYSTEM: PSP, DIVERSE
JAHR: 2010

THE LEGEND OF HEROES: TRAILS OF COLD STEEL

SYSTEM: PLAYSTATION 3,
VITA, PLAYSTATION 4, PC
JAHR: 2013

THE *LEGEND OF HEROES* IST EINE DER ÄLTESTEN MARKEN DES JAPANISCHEN UNTERNEHMENS FALCOM.

TOSHIHIRO KONDO, ERST FAN, DANN ENTWICKLER, JETZT PRÄSIDENT DES STUDIOS, ERZÄHLT, WIE ER EINE GEWALTIGE RPG-SAGA AUF DEN WEG GEBRACHT HAT.

Eine Sache haben viele japanische Rollenspiel-Serien gemein: Jeder Teil eines neuen Abenteuers enthält neue Charaktere und Schauplätze. Einige Dinge, wie die Begriffe für Magie, Währung oder Gegnertypen, werden aber übernommen.

Falcom gelang mit der Serie *The Legend of Heroes* (die als Teil der *Dragon Slayer*-Reihe begann) etwas Besonderes: Man veröffentlichte ab dem dritten Teil drei Spiele, Gagarharv-Trilogie genannt, die in derselben Welt angesiedelt sind. Mit *The Legend of Heroes III: Shiroki Majo* (das in Nordamerika *The Legend of Heroes II: Prophecy of the Moonlight Witch* heißt) wurde Toshihiro Kondo Fan der Serie.

„Die umfangreiche und detaillierte Geschichte, die fesselnden Charaktere und die einladende Welt machten mir bewusst, wie

sorgfältig dieses Spiel geplant sein musste“, sagt er. Der Student erstellte eine Fan-Webseite für das Spiel, die zum Türöffner für ihn wurde. Erst wurde er angestellt, um die Server von Falcom zu warten, dann durfte er selbst Szenarien schreiben. „Bei Falcom bekommt man eine Chance, sich zu beweisen, selbst wenn man keine besondere Erfahrung vorweisen kann.“ Nachdem er ganze Projekte geplant und den Entwicklern Ideen vorgestellt hatte, war Kondo bereit, seinen eigenen *Legend of Heroes*-Titel zu entwickeln. Die Messlatte dafür lag seit der Gagarharv-Trilogie verdammt hoch.

Trails in the Sky entpuppte sich als ein sehr ehrgeiziges Projekt. Schauplatz war das Königreich Liberl, ein Land auf dem riesigen Kontinent Zemuria, auf dem auch spätere Teile spielen sollten. Weil Kernfiguren auch titelübergreifend auftauchen sollten, wurde *Trails* zu einer eigenen Serie unter dem *Legend of*

»WIR HATTEN DIE GRUNDIDEE FÜR EINEN GROSSEN KONTINENT WIE ZEMURIA, AUF DEM DIE SPIELE STATTFINDEN UND DIE SERIE FORTGESETZT WERDEN SOLLTE.«

TOSHIHIRO KONDO



» [PC] Die Karte zeigt auch Nachbarländer wie Erebonia und Calvard.



» Toshihiro Kondo lebt den Traum eines jeden Fans.



» [PC] Trotz des Titels erkundet ihr Liberl komplett zu Fuß.



» [PC] Aufträge laufen aus, wenn ihr ein Kapitel abschließt.



» [PC] Dieser Kerl erzählt euch ständig etwas Neues.

ESTELLE BRIGHT

■ Estelle trägt ihr Herz auf der Zunge, denn sie will in die Fußstapfen ihres Vaters Cassius treten und ein Bracer werden. Sie wird zu einer starken und fähigen Heldin, die auch Gefühle empfindet.

AGATE CROSNER

■ Stachelfrisur, großes Schwert, aber dennoch ängstlich: Agate klingt wie eine typische JRPG-Figur. Der Hitzkopf gibt sich die Schuld am Tod seiner Schwester und will keine Bindungen eingehen.

TITA RUSSELL

■ Mit ihren zwölf Jahren ist Tita ein kleines Genie, das gerne an Maschinen bastelt, genau wie ihr Opa, der Orbitalingenieur Albert Russell. Sie setzt sich mit einer Distanz-Kanone zur Wehr.

SCHERAZARD HARVEY

■ Bracer Schera wuchs als Zirkus-artistin auf. Sie ist eine freundliche und strenge Mentorin für Estelle und Joshua, kann mit einer Stachelpeitsche umgehen, liest Tarotkarten und ist trinkfest.

OLIVIER LENHEIM

■ Charmant, dekadent oder pervers? Den exzentrischen Barden kann man nicht ignorieren. Er flirte mit jedem, der ihm ins Auge fällt – auch Joshua. Aber er ist mehr als das: Olivier ist ein Prinz vor Erebon.

JOSHUA BRIGHT

■ Der mysteriöse Junge wurde von Cassius gerettet und von der Bright-Familie aufgezogen. Der Bracer ist ruhig und benutzt seinen Kopf. Doch er verbirgt eine dunkle Vergangenheit.

ZIN VATHEK

■ Der Bracer aus Calvard hat sich auf Defensivkampf spezialisiert und eignet sich als Panzer. Er zieht wegen seiner Statur die Aufmerksamkeit auf sich, ist aber nett und liebt einen Drink.

KLOE RINZ

■ Kloe lernte an der königlichen Akademie von Jenis und ist freundlich, selbstlos und schüchtern. In Wahrheit ist sie Klaudia, eine Thronfolgerin von Libert – und in Joshua verknallt.

AUF DEN SPUREN DER HELDEN

DIE HAUPTFIGUREN VON TRAILS IN THE SKY

TRAILS FÜR UNTERWEGS

WIE DAS SPIEL AUF DIE PSP KAM.

■ Zwei Jahre nach der PC-Veröffentlichung von *Trails in the Sky* in Japan erschien eine Portierung für die PlayStation Portable, die Zusatzfunktionen enthielt, darunter New Game+ und den Wiederholungsmodus. Dieser senkte die Werte von Bossgegnern, an denen man gescheitert war, bei jedem Versuch.

Zunächst war eine Portierung für den Nintendo DS in Erwägung gezogen worden. Dieser war weiter verbreitet und die Altersspanne der Spieler größer. „Aber wir waren von der hohen Qualität und Spielbarkeit der PSP beeindruckt. Wir hatten keine Mainstreamfans. Sie zogen es vor, auf dem PC zu spielen, und waren stolz darauf“, berichtet Kondo. Deshalb glaubte Falcom, dass sie das „erwachsenere“ Nutzererlebnis auf der PSP vorziehen würden.

Durch die PSP-Portierung gelangte *Trails in the Sky* 2011 auch in den Westen. Das mag zwar zu spät erscheinen. Aber die Pixelkunst des JRPG der alten Schule passte gut auf den kleinen Bildschirm.



» [PC] Die Anime-Adaption dürfte vom Intro beeinflusst worden sein.



► *Heroes*-Banner. Das erfordert eine Vorausplanung, die man sonst von Schriftstellern wie George R. R. Martin oder aus dem Marvel-Universum kennt. Kondo gibt sich diesbezüglich bescheiden. Er räumt jedoch ein, dass Zemuria einen praktischen Zweck erfüllt.

„Für jeden Teil der Gagharv-Trilogie wurde der Reset-Knopf in Bezug auf Setting und Welt gedrückt. Eine neue Welt zu erfinden erfordert Zeit und Können“, erklärt er. Dadurch steigen dann auch die Entwicklungskosten – und es dauert jedes Mal lange, bis die Produktion starten kann. „Bei der Entwicklung von *Trails in the Sky* hatten wir also bereits die Grundidee für einen großen Kontinent wie Zemuria, auf dem das Spiel stattfinden und die Serie fortgesetzt werden sollte.“

Trails in the Sky bedeutete auch eine Abkehr vom üblichen Fantasy-Inhalt rund um Schwertkämpfe und Magie, die bisher in der Serie eine große Rolle gespielt hatten. Stattdessen traten historische Themen in den Mittelpunkt, insbesondere die industrielle Revolution. Ähnlich wie beim Steampunk-Genre gibt es eine Art Retro-Futurismus. Die *Trails*-Reihe ist von der „orbitalen Revolution“ geprägt: Es gibt beispielsweise Telefone und Autos, die durch Quarz mit orbitaler Energie angetrieben werden. Der Rohstoff kann von den Charakteren hergestellt und ausgerüstet werden, um die Orbalkünste, das Äquivalent zur Magie, zu nutzen.

Dass es mit Estelle Bright eine weibliche Protagonistin gab, war eine der Besonderheiten von *Trails in the Sky*. Die junge Bracerin sucht

im Königreich nach ihrem vermissten Vater und erlebt später eine Romanze. Natürlich gab es in gruppenbasierten JRPGs immer schon weibliche Figuren. Aber die Hauptrolle spielten sie nur selten. Für Kondo war das eine Herausforderung, denn Estelle und ihr Adoptivbruder Joshua als zweite Hauptfigur im Spiel hatten zu Beginn der Entwicklung komplett entgegengesetzte Persönlichkeiten als im fertigen Spiel.

„Als wir uns für Estelle als Hauptfigur entschieden hatten, war klar, dass wir eine Frau erschaffen mussten, die von Männern und Frauen akzeptiert wird“, sagt Kondo. Estelle durfte also nicht wie eine jener typischen, sexualisierten Figuren aussehen, sondern „wie jemand, der sehr aktiv ist und auch gut Skateboarden oder Rollerbladen kann“. Im Rest der Gruppe findet man dann aber wieder das typische Frauenbild, etwa bei der frühreifen Tita oder der ebenso sexy aussehenden wie trinkfesten Scherazard.

Wichtiger war aber, dass *Trails in the Sky* die Tradition von *The Legend of Heroes* fortsetzt und auf eine gute Geschichte baut. Dabei ging es nicht nur um Wendungen in der Handlung, sondern auch darum, dass NPCs sorgfältig eingebaut werden, eigene Namen



» [PC] Mit Porträts werden im Dialog Emotionen vermittelt.

» [PC] Mit Quarz können Werte und Künste angepasst werden.





» [PC] Nicht-kämpfende Charaktere schließen sich euch manchmal an.

» [PC] Monsterkämpfe sind oft optional, aber wenn ihr sie bestreitet, dann nehmt sie ernst!



» [PC] S-Craft-Fähigkeiten könnt ihr außerhalb der Zugreihenfolge einsetzen.

»ALS SPIELER HABEN DIESE NPC-GESCHICHTEN DIE WELT FÜR MICH ZUM LEBEN ERWECKT.«

TOSHIHIRO KONDO

besitzen und auch viel zu sagen haben. Kehren Spieler an einen Ort zurück und sprechen sie erneut mit einem NPC, spult dieser neue Dialoge ab und neue Aufgaben. „Als Spieler haben diese NPC-Geschichten die Welt für mich zum Leben erweckt“, sagt Kondo, der darin eine Spezialität der *Legend of Heroes*-Reihe sieht.

Weil *Trails in the Sky* die angedachte Entwicklungszeit überschritt, wurde es aufgeteilt. Ein als Epilog vorgesehener Part wurde sogar zu einem kompletten dritten Spiel. Obwohl die beiden Teile von Falcoms *Ys* gezeigt hatten, dass so etwas funktionieren kann, stand das Team unter großem Druck. „Kollegen schüchterten uns ein. Sie meinten, wenn sich der erste Teil nicht gut verkaufe, gäbe es keine Hoffnung auf Teil 2. Das war ein echter Vertrauensbruch“, sagte Kondo. Man habe sich damals immer nur auf einen Titel konzentriert.

Falcom nutzte traditionelle Pixelgrafik, mit der man sich in der 8- und 16-Bit-Ära einen Namen gemacht hatte. Aber 2004 war das schwierig: Alle Welt setzte auf die 3D-Grafik der sechsten Konsolengeneration – und die siebte mit HD-Grafik stand bereits in den Startlöchern. Selbst die traditionelle *Dragon Quest*-Reihe wagte im gleichen Jahr den Sprung zu 3D.

Kondo war aber nicht beunruhigt. Die Falcom-Spiele wurden immer noch speziell für den japanischen PC-Markt entwickelt. Es gab

keinen Druck, mit Trends außerhalb dieses Umfelds zu konkurrieren. „Wie ernst die Lage am PC-Markt war, wurde uns 2008 bei der Veröffentlichung von *Zwei: The Ilvard Insurrection* klar“, erinnert sich Kondo. Eigentlich war der physische Vertrieb von PC-Spielen Standard. „Aber die neuen PC-Spiele wurden immer seltener auf physischen Datenträgern veröffentlicht. Da beschlossen wir, in den Konsolenmarkt einzusteigen.“

Nachdem Kondo 2007 Präsident von Falcom wurde, wollte das Unternehmen *Trails in the Sky* auch einem Publikum außerhalb Japans zugänglich machen. Aber bis zur Umsetzung sollte es ein paar Jahre dauern. JRPGs werden in der Regel zunächst auf Japanisch entwickelt, erst gegen Ende der Entwicklung erfolgt die Übersetzung. Falcom hatte (und hat) keine eigene Lokalisierungsabteilung und arbeitet diesbezüglich mit Publishern zusammen.

Angesichts des hohen Zeit- und Kostenaufwands für die Übersetzung dieser gewaltigen Textmenge, gepaart mit dem Umstand,

dass traditionelle JRPGs Ende der Nullerjahre nicht sehr beliebt waren, wollte Bandai Namco – die als Übersetzer der *Gargharv*-Trilogie fungiert hatte –, *Trails in the Sky* nicht lokalisieren. „Westliche Publisher winkten aus denselben Gründen ab“, bedauert Kondo. Weil Anime und japanische Spiele aber generell populärer wurden, nahm schließlich XSeed die Herausforderung an.

Das im Westen erwachte Interesse an japanischen Spielen führte dazu, dass auch die weiteren *Trails*-Serienteile neue Fans finden konnten. Für Kondo ist klar, dass diese Spieler die fesselnden Welten und Charaktere genauso zu schätzen wissen wie er selbst viele Jahre zuvor, als er zum ersten Mal *The Legend of Heroes* spielte.

Mittlerweile hat Falcom mit *Trails of Cold Steel*, dem ersten vollständigen 3D-RPG, das Erebonian Empire abgedeckt. Auch das lang vermisste *Trails from Zero* ist mittlerweile auch im Westen angekommen – mehr als ein Jahrzehnt war es bei den Lokalisierungen übergegangen worden. Die übersetzte *Sky*-Trilogie ist bei Steam erhältlich. Aber werden wir die Welt demnächst auf weiteren Plattformen sehen? „Wir wollten immer, dass die *Trails*-Reihe in einer leicht spielbaren und leicht erhältlichen Form verfügbar ist. Welche das sein wird, weiß ich nicht. Aber wir sind bereit.“



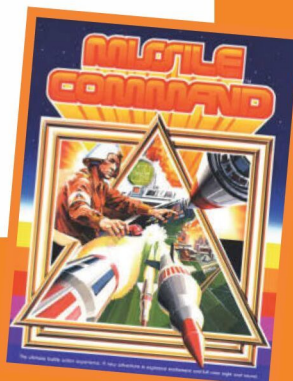
Missile Command

RED SKIES OVER PARADISE



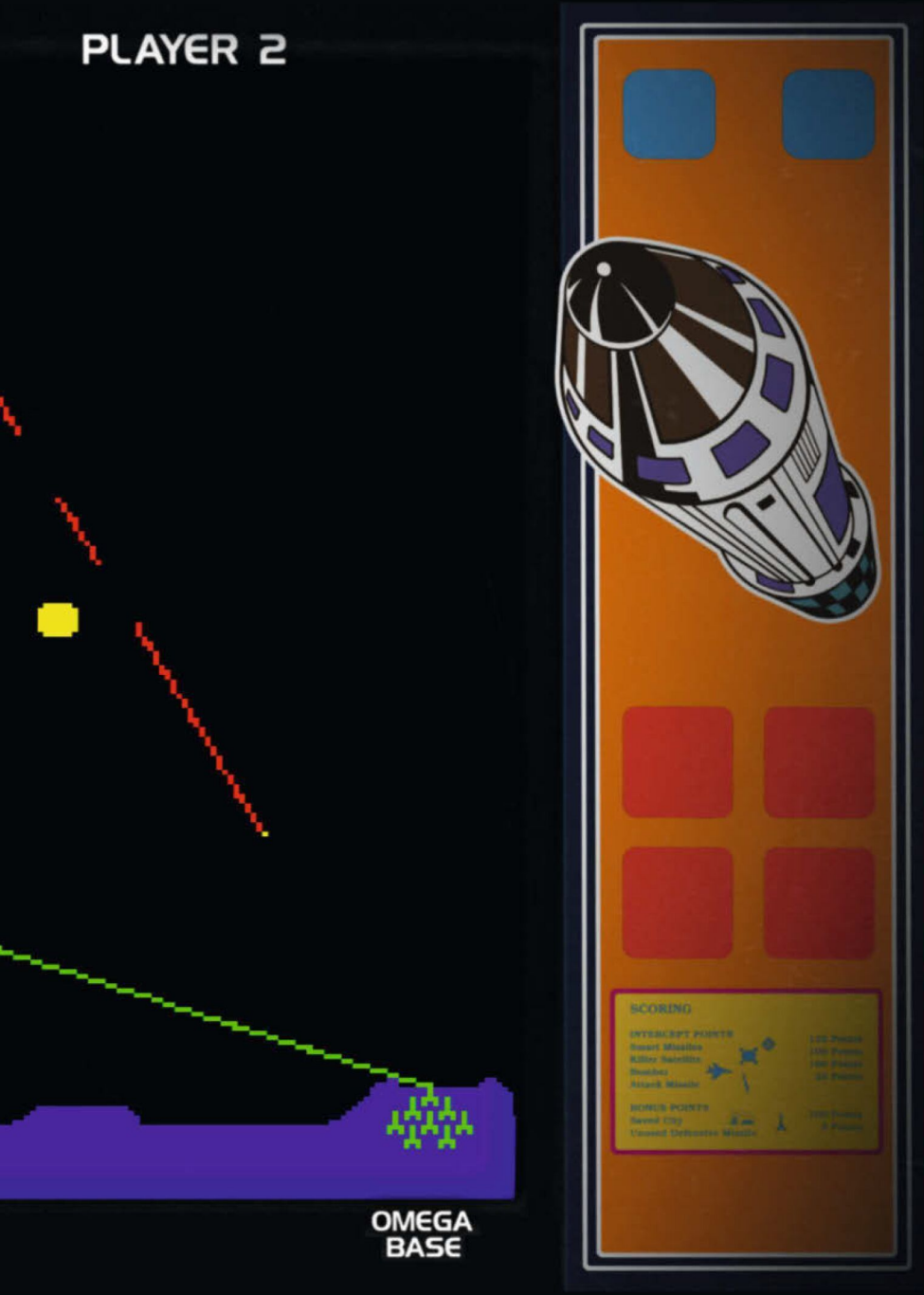
» PUBLISHER: ATARI
» ERSCHIENEN: 1980 (AUTOMAT), 1981 (ATARI VCS)
» HARDWARE: ARCADE (ATARI VCS, ATARI 800, ATARI 5200 UND ANDERE)

Von Heinrich Lenhardt



Andere Jugendliche protestierten gegen den NATO-Doppelbeschluss, ich ballerte interkontinentale Atomraketen weg. Zwar nur auf dem Atari VCS, aber auch Pixelstädte wollen gerettet werden. So ganz sicher war man sich nicht, ob der Spielablauf von *Missile Command* geschmackvoll war – aber er machte unbestritten Spaß.

Nur gut, dass ich noch zu minderjährig war, um in eine Spielhalle gelassen zu werden! Denn angesichts des Originalautomaten wäre mir *Missile Command* auf dem Atari VCS weniger beeindruckend vorgekommen. So aber ahnte ich nichts von den Freuden der Steuerung mit Trackball und drei Feuerknöpfen, von der im Vergleich zur VCS-Klump-Optik gestochenen scharfen Grafik ganz zu schweigen. Ich hatte nur die Heimkonsole und den Wohnzimmer-Fernse-



» Atari Jaguar



» Atari VCS

her, aber ich hatte Spaß – das simple Spieldesign funktionierte auch bei dieser Sparversion.

Über den unteren Bildrand sind sechs Städte verteilt, die wir vor herabregnenden Atomraketen beschützen. Dazu feuern wir Luftabwehrgeschosse ab, die nach einer kurzen Verzögerung einen Explosionsradius verursachen. Alle Sprengköpfe, die in diesen Wirkungsbereich geraten, werden vernichtet. Entwischte uns einer, hält er weiterhin Vernichtungskurs – eine hektische zweite Salve kann vielleicht noch das Schlimmste verhindern. Aber nun fehlt uns wertvolle Zeit, um die anderen Atomraketen abzuschießen, bevor sie sich aufgrund des Mehrfachsprengkopfs teilen. Der Stressfaktor ist beachtlich, erst am Ende einer Welle können wir kurz durchschnaufen und uns über einen Punktebonus pro überlebender Stadt freuen.

Der einfache Spielablauf verlangt ständig schnelle Entscheidungen. Beim Zielen versuchen wir, möglichst viele Sprengköpfe mit einer einzigen Salve zu erwischen. Wie viele Sekundenbruchteile zwischen Schuss und Explosion vergehen, hängt von dem gewählten der drei Abschussilos ab. Die Verzögerung zwischen Klick und Bumm erfordert gutes Timing: Wir feuern nicht dorthin, wo der Angreifer gerade ist, sondern wo er gleich sein wird. Die Raketen ziehen einen langen Schweif hinter sich, der das Abschätzen des Flugwinkels erleichtert. Nicht nur Angriffe auf die Städte gilt es zu beachten, der Feind hat auch unsere Abschussbasen im Visier. Nichts ist frustrierender, als wegen Munitionsmangel tatenlos zusehen zu müssen, wie sich die Metropolen in Atompilze verwandeln.

Die Niederlage ist nur eine Frage der Zeit, denn die Frequenz der Angreifer wird immer hö-

her. Bald ist nur noch eine Stadt übrig, auf die wir unsere Verteidigungsbemühungen konzentrieren. Fällt auch diese letzte Bastion, steht nicht wie Arcade-üblich „Game Over“ auf dem Bildschirm, sondern schlicht und düster „The End“. Kein Wunder, dass Programmierer Dave Theurer während der Entwicklung von Atomkrieg-Albträumen geplagt wurde. Beim Automaten war noch von Interkontinentalraketen die Rede, die VCS-Anleitung machte aus dem Kalten Krieg einen Konflikt zwischen zwei Planeten: Nicht die Sowjets greifen an, sondern die Krytolianer – sehr tröstlich.

Wie gut der Spielrhythmus immer noch funktioniert, entdeckte ich kürzlich bei der Spielesammlung *Atari 50: The Anniversary Celebration* wieder. Die enthält gleich vier Versionen von *Missile Command*: das klassische Arcade-Original, die manierliche Umsetzung für Atari-Heimcomputer und 5200-Konsole sowie *Missile Command 3D* für den Jaguar (Spielmodus „Original“, der 3D-Modus ist Müll). Vierter und schwächster im Bunde ist die VCS-Version. Aber weil sie für mich den Elternwohnzimmer-Nostalgiebonus (und einen gönnerhaften Schwierigkeitsgrad) hat, spiele ich sie immer noch recht gerne.

Und falls ein geneigter Leser rätselt, was es mit der „Dachzeile“ der ersten Seite auf sich hat: *Red Skies over Paradise* ist eine Anspielung auf ein Fischer-Z-Album von 1981, bei dem Atomkriegssorgen textlich aufgegriffen wurden. Die coolen Kids hatten das Album damals ... *



MAKING OF

HEROES II

OF MIGHT AND MAGIC II

RUNDENSTRATEGIE MACHT SELTEN SCHLAGZEILEN IN DER SPIELE-GESCHICHTE. FÜR JON VAN CANEGHEM UND MARK CALDWELL FÜHRTE IHRE VORLIEBE FÜR SCHACH UND BRETTSPIELE ZUR ENTWICKLUNG EINES DER BEKANNTESTEN VERTRETERER DIESER ART: **HEROES OF MIGHT AND MAGIC II: DIE ERBFOLGEGKRIEGE.**



FAKTEN

- » PUBLISHER:
3DO
- » ENTWICKLER:
NEW WORLD
COMPUTING
- » ERSCHEINEN:
1996
- » PLATFORM:
DOS, WINDOWS,
MAC, GBC
- » GENRE:
STRATEGIE



Heroes of Might and Magic II ist eines der herausragenden Spiele des 90er-Jahre-Strategie-Booms. Seine Wurzeln reichen zurück zu dem weniger bekannten *King's Bounty*, das sechs Jahre zuvor von New World Computing auf den Markt gebracht wurde. „*Heroes* entstand aus *King's Bounty*, und *King's Bounty* sollte ursprünglich ein *Star Trek*-Spiel werden“, erklärt Mark Caldwell.

Zu der Zeit gehörte die *Star Trek*-Lizenz Gulf and Western, die fleißig *Star Trek*-Spiele, -Bücher und -Produkte herausbrachten, New World Computing aber keine Lizenz verkaufen wollten. Mark verrät: „Wir wussten, dass Task Force Games das Brettspiel *Star Fleet Battles* basierend auf *Star Trek* veröffentlicht hatte, weswegen wir diese Lizenz von ihnen kaufen wollten. Es hat sich aber herausgestellt, dass es billiger war, die ganze Firma zu kaufen.“

Nach dem Aufkauf von Task Force Games machte New World Computing jedoch nicht etwa ein *Star Trek*-Spiel, sondern eben *Kings Bounty*, als Computer- und als Brettspiel. Jon erinnert sich: „*King's Bounty* war unser erster Versuch eines Strategiespiels. Wir hatten keine Ahnung, ob es genug Geld einbringen würde, um das nächste Projekt zu starten.“ Doch der Titel war erfolgreich und brachte dem Studio durch die Äußerungen der Kunden wichtiges Feedback.

Das resultierende nächste Strategiespiel – keine Fortsetzung, aber klar auf *King's Bounty* aufbauend – war wiederum keine *Star Trek*-Lizenz, sondern wurde im beliebten RPG-Universum des Studios angesiedelt, in der Welt von *Might & Magic*. 1995 machte *Heroes of Might and Magic: A Strategic Quest* mit seiner Mischung aus Loot-Sammeln, Stadtausbau und simplen Rundenkämpfen Furore, erhielt diverse Preise und führte fast zwangsläufig zu einem Nachfolger.

Mark beschreibt das so: „Bei New World Computing durchliefen unsere Spiele immer mehrere Iterationen: Wir stellen ein funktionierendes Projekt vor, holen uns Feedback und arbeiten an der nächsten Iteration weiter.“

Jon begann mit der Arbeit am Karten-Editor von *Heroes II*, der für viele Fans ein wichtiges Wunsch-Feature war, weil sie damit eigene Szenarien entwerfen konnten. Er erstellte anschließend die Karten, die in *Heroes II* spielbar waren, mit dem gleichen Editor, den auch die Spieler bekamen. Die Karten hat er selbst getestet, ausbalanciert und neue erstellt, was für Jon schnell zu einem Herzensprojekt wurde.

1996 verkaufte Jon New World Computing an 3DO. Mit welchen Folgen? Jon antwortet: „Das war für mich zeitlich gesehen



» Jon Van Caneghem hat New World Computing mitgegründet, um Spiele zu entwickeln, die er selbst spielen möchte.



» Ohne mächtige Artefakte kommt ihr nicht weit.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

MIGHT AND MAGIC IV: CLOUDS OF XEEN
(IM BILD)

SYSTEM: DOS, FM TOWNS, NEC-PC
JAHR: 1999

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

SYSTEM: WINDOWS, MAC, LINUX
JAHR: 1999

MIGHT AND MAGIC IX
SYSTEM: WINDOWS
JAHR: 1999



» Mark Caldwell war Mitgründer bei New World Computing und hat auch die technische Entwicklung übernommen.

ein Positiverlebnis. Ich konnte mich auf die Entwicklerarbeit konzentrieren, da wir nun Teil einer größeren Firma waren, die sich um Lohn- und Gehaltsabrechnung, Personalverwaltung und Büroräume kümmerte. Ich denke, in dieser Zeit lieferte ich die beste Arbeit meiner Karriere ab. Ich konnte unzählige Stunden in die Entwicklung von Karten, Tests und Herausforderungen investieren.“

Heroes of Might and Magic II behielt das Art Design seines Vorgängers bei, erhöhte die Auflösung, fügte höhere Farbtiefe und verbesserte Animationen hinzu. Mark erklärt: „Unsere Fans erwarteten keine Revolution, was den Stil des Spiels angeht. Wir haben zwar den Prozess beaufsichtigt, aber letztlich kamen Stil und Qualität von unseren Künstlern und dem Art Director, und die führten den Stil des Ersts weiter.“

Jon erklärt, dass die Entscheidung, den Stil beizubehalten, aus zwei Gründen getroffen wurde: „2D-Grafiken zu nutzen war einfacher, da wir die Engine schon hatten. Und wir wollten die Erwartungen der Fans erfüllen.“ Er erinnert sich aber auch an eine Diskussion, die fast dazu geführt hätte, dass *Heroes II* ein 3D-Spiel geworden wäre. Damals gab es nur Software-Renderer für 3D, die einen starken Rechner benötigten. Beim Experimentieren in der 3D-Engine war den Entwicklern aufgefallen, dass die Geschwindigkeit des Renderprozesses und



TASCHEN-MOSTER

GROSSE STRATEGIESCHLACHTEN AUF KLEINEM BILDSCHIRM.

■ Im Jahr 2000 brachte eine Portierung die Spielmechanik von *Heroes of Might and Magic II* auf den Game Boy Color. Die Version enthält allerdings bereits Fraktionen und Inhalte aus *Heroes III*. Die erste Portierung für die Handheld-Konsole wurde hingegen *Heroes of Might and Magic* genannt, obwohl sie mehr Gemeinsamkeiten mit *Heroes II* hatte. Unabhängig von der verwirrenden Benennung bot die Mini-Version alle relevanten Inhalte, also Kampf, Aufbau, Erkundung und Ressourcen-Management.

Der Game Boy Color hatte natürlich Schwierigkeiten, die Gestaltung der PC-Version zu imitieren, deswegen ist der größte Unterschied die simplifizierte Darstellung. Außerdem ist ohne Maus die Steuerung des Cursors auf der Karte schwierig. Trotz dieser Einschränkungen war die GBC-Fassung eine gute Arbeit und schaffte es, das Spielgefühl der PC-Version weitgehend zu erreichen.



FANTASY-FRAKTIONEN

NICHT ALLE HELDEN TRAGEN UMHANG.



RITTER

■ Ein Fantasy-Spiel kommt nicht ohne Ritter aus. Trotz starkem Angriff und Verteidigung haben die Ritter keine magischen Fähigkeiten. Die Fraktion aus noblen Streitern setzt auf eine große Armee und Geschwindigkeit.



ZAUBERER

■ Die Magier-Fraktion hat Zugriff auf die mächtigen Titanen. Rekrutiert werden kann eine ausgewogene Mischung aus Fernkampf-, Flug- und Panzertruppen. Ausbildung und Helden-Entwicklung braucht jedoch mehr Zeit.



ZAUBERIN

■ Die Zauberin hat eine Mischung aus Angriff und Magie. Elfen und Druiden geben Deckungsfeuer, während der Phoenix zum Angriff ausholt. Kosten für die Kreaturen bleiben im Rahmen, und die Heldenentwicklung ist zwischen Zauber und Verteidigung ausbalanciert.



» [PC] Sammelt ihr eure Truppen für König Roland oder seinen Bruder?

► der Detailgrad der Polygonmodelle nicht miteinander vereinbar waren und Modelle mit annehmbaren Polygonzahlen nicht gut aussahen.

Die Künstler im Team waren 2D-Arbeit gewohnt, und hatte wenig Erfahrung mit der Erstellung von 3D-Elementen. Jon erzählt: „Ich dachte, wir konnten unserem Stil einfach treuer bleiben, wenn wir Bitmap-Grafiken verwenden, die den handgezeichneten Stil gut wiedergaben. Unser damaliges Art-Team war fantastisch. In 3D hätte *Heroes II* nie so ausgesehen.“

Der orchestrale Soundtrack von *Heroes II* blieb vielen Spielern im Gedächtnis und Mark erinnert sich noch an die Diskussion, ob man klassische Opernmusik verwenden sollte: „Rob King war unser Sound-Meister, und sein Freund Paul Romero regte an, dass wir uns bei klassischer Musik bedienen. Durch meine musikalische Ausbildung war ich sehr dafür, etwas

» *HEROES* WAR ALS STRATEGIESPIEL GEDACHT, DAS SICH WIE EINE PARTIE SCHACH ANFÜHLEN SOLLTE. RPG-ELEMENTE EINZUBRINGEN WAR NIE VORGEGEHEN, IST IN *HEROES II* ABER EINFACH PASSIERT. «

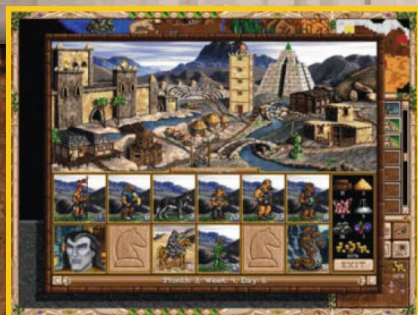
JON VAN CANEGHEM

anderes als typische Computerspiel-Musik zu nutzen, und stimmte zu. Für mich war es die perfekte Wahl.“

Jon stimmt zu: „Es gab eine Menge lebhafter Diskussionen um die Opernmusik. Rob King und sein Partner Paul sollten einen Versuch starten und führten uns dann das Ergebnis vor. Wir haben zwei Stücke und eine Option, die Oper abzustellen, in das Interface eingebunden. Es waren fantastische Musikstücke, die heute genauso geliebt werden wie *Heroes II*.“

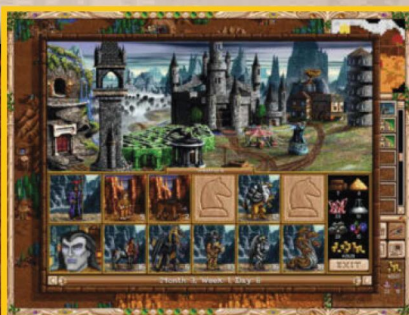


Die Spielmechanik von *Heroes of Might and Magic II* orientiert sich an seinem Vorgänger, baute aber viele Features aus. Mit den neuen Fraktionen der Zauberer und der Totenbeschwörer kamen auch neue Gebäude für das Schloss hinzu. Die Neuerungen brachten aber auch Probleme, wie Jon erklärt: „Mit den ersten vier Fraktionen hatten wir eine gute Formel. Nach Einführung der neuen Stadttypen mussten wir aber einiges an der Spielmechanik drehen – uns fiel nämlich auf, dass jeder aus dem Test-Team die gleiche Strategie nutzte.“



BARBAR

■ Barbaren stürzen sich offensiv ins Gefecht und haben günstige Kreaturen zur Auswahl, die jedoch weder schnell sind noch eine starke Verteidigung besitzen. In späteren Spielzügen bekommt die Fraktion deswegen Probleme.



HEXER

■ Hexenmeister kommandieren neben dem starken Schwarzen Drachen Dutzende fliegende Kreaturen, die feindliche Bogenschützen einfach überwinden. Die mächtige Magie gleicht den schwachen Angriff- und Verteidigungswert aus.



TOTENBESCHWÖRER

■ Gefallene werden durch den Nekromanten als Skelette wiederbelebt. Die meisten Kreaturen sind schwach, haben aber Resistenz-Fähigkeiten gegen Magie. Um die Mischung aus Angriff und Magie zu meistern, braucht es erfahrene Taktiker.

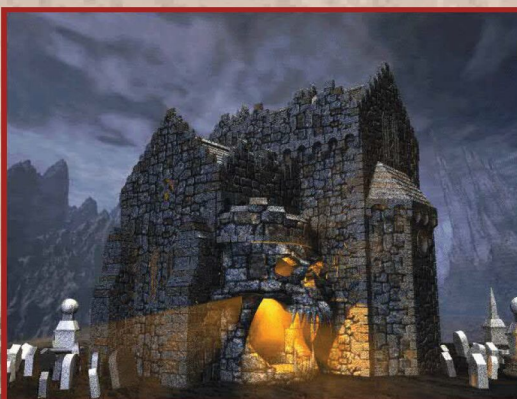
Nach diesen Änderungen fingen sie wieder an zu diskutieren, welche Strategie die bessere sei.“

Das geduldige Ausbalancieren war dem Team wichtig und führte zu entscheidenden Verbesserungen in *Heroes II*. Der Held konnte sekundäre Fertigkeiten erwerben, die etwa Armee-Reichweite oder Zauberkraft erhöhten. Die Spieler mussten bei jedem Level-Aufstieg überlegen, welche Fertigkeiten sie ausbauten. Dieses Rollenspiel-Element startete die Evolution der Spielmechanik von *Heroes II*. Jon erzählt: „Das war ein Wendepunkt für die ganze Serie. *Heroes* war als Strategiespiel, das sich wie eine Partie Schach anfühlen sollte, gedacht. RPG-Elemente einzubringen war nie vorgesehen, ist in *Heroes II* aber einfach passiert. Dadurch haben wir unser Publikum erweitert.“

Auch die Überarbeitung des Magiesystems eröffnete flexiblere Taktiken im Kampf. Jon erklärt, dass es nie so geplant war, sich aber während der Entwicklung herauskristallisierte.

Die neuen Karten hatten außerdem viele Zusatzinhalte, die Jon weitere Balancing-Probleme bereiteten. Er erklärt: „Wir haben durch die Platzierung der verschiedenen Elemente auf den Karten mehr zum Balancing beigetragen als durch alles andere. In diesem Bereich alles richtig zu machen war wichtiger, als beispielsweise einzelne Ausrüstungsteile auszubalancieren. Ist die Karte fair für alle Fraktionen, regelt sich der Rest von allein.“ ▶

» [PC] Während der Kampagnen gibt es Zwischensequenzen.



» [PC] Am Meer erwarten euch draufgängerische Abenteurer.





PRICE OF LOYALTY

ALLE GROSSEN SPIELE BEKOMMEN EINE ERWEITERUNG...

■ Die Erweiterung *Price of Loyalty* wurde von Cyberlore Studios entwickelt und 1997 veröffentlicht. Sie bot vier von der Hauptgeschichte losgelöste Kampagnen, neue Artefakte sowie Kreaturen. Auch einige bestehende Inhalte wurden verbessert. So dient der Schrein in der Nekromanten-Festung als Verstärker für die Reanimationsfähigkeiten des Fraktionsführers, wodurch es leichter fiel, eine mächtige Untoten-Armee zu erschaffen.

Die Auslagerung an Cyberlore Studios beschleunigte die Entwicklung von *Heroes III*, wie Jon ausführte: „Cyberlore bestand aus einem talentierten Team. Wir hatten selbst nur begrenzte Mittel – ein externes Studio mit der Erweiterung zu beauftragen gab uns die nötige Kapazität, um an *Heroes III* zu arbeiten. Cyberlore erweiterte die RPG-Elemente und damit auch die Spieltiefe. Die Spieler mochten es sehr, es hat unsere Fanbasis noch erhöht.“



» WIR MOCHTEN DIE IDEE EINES LOKALEN MULTIPLAYERS, WEIL WIR DAS IN FRÜHEREN SPIELEN GESEHEN HABEN UND ES VIEL SPASS GEMACHT HAT. WEGEN DES SCHNELL WACHSENDEN INTERNETS BRAUCHTEN WIR ABER AUCH EINEN ONLINE-MODUS.«

JON VAN CANEGHEM

► In der Geschichte von *Heroes II* geht es um die Söhne von Lord Ironfist. Roland und Archibald haben jeweils eine Kampagne, in denen ihr ihnen in den Kampf um den Thron folgt. Inspirationsquelle waren unter anderem *Star Trek* und *Princess Bride*, wie sich Mark erinnert: „Jeder im Team hatte eine Stimme, die Geschichte ist durch Mitwirkungen aller entstanden.“ Für Jon ist die Story etwas, das erst später im Design-

» [PC] Das Helden-Menü zeigt eure Fähigkeiten, Artefakte und Kreaturen.



» [PC] Nehmt das Gold für euch oder teilt es mit der Bevölkerung für Erfahrung.



» [PC] Ein gutes Ressourcen-Management ist Voraussetzung für die Titanen.





» [PC] Magie beeinflusst das Schlachtenglück in vielfältiger Weise.

prozess hinzugefügt wird: „Die Geschichten meiner Spiele stehen für mich eher im Hintergrund, weil ich dazu neige, erst das Spiel zu machen. Bei *Heroes of Might and Magic II* hatte ich die Hilfe des Teams – wir haben lange daran gearbeitet, eine eigene Welt zu kreieren, trotz der Einflüsse durch die *Might & Magic*-Serie.“

Der erste *Heroes*-Teil hatte neben dem lokalen Multiplayer- auch einen Online-Modus. Letzterer hatte für Jon eine schwierige Entscheidung dargestellt: „Wir mochten die Idee eines lokalen Multiplayer-Parts, weil wir das in früheren Spielen als sehr spaßig empfunden hatten. Wegen des schnell wachsenden Internets brauchten wir aber auch einen Online-Modus. Tatsächlich war das ein so zentraler Punkt, dass wir nach *Heroes II* darüber debattierten, ob *Heroes III* vom rundenbasiertes Spiel zum Echtzeitspiel werden sollte, nur wegen des Online-Multiplayer-Modus!“ Viele Fans dürften nachträglich erleichtert sein, dass es nicht dazu gekommen ist – *WarCraft*- und *Command&Conquer*-Klone gab es damals wahrlich mehr als genug.

Jon und Mark sind stolz auf das, was sie erreicht haben. Sie erinnern sich gerne an das positive Feedback, die gewonnenen Preise und die loyale Fangemeinschaft, die immer noch neue Karten bastelt und mit anderen Spielern teilt. Mark resümiert: „Es war großartig – und wenn das Spiel gut ist, ist die Zeit kein Feind. Die Geschichte zeigt uns jetzt, dass unser Engagement in die *Heroes*-Spiele gut investiert war.“

Jon sieht das genauso: „Wenn mir heute jemand erzählt, wie ihn *Heroes of Might and*



» [PC] Nur durch Erkunden der Karte lüftet sich der Nebel des Krieges.



» [PC:] Die Rundenkämpfe waren im Grunde primitiv, sorgten aber doch für Abwechslung.



» [PC] Epische Schlacht: Es kann nur ein Titan den Sieg erringen.

Magic II beeinflusst hat, ist das ein großartiges Gefühl – das ich gerne mit dem damaligen Team teile, denn ohne sie hätte ich das nie geschafft. Wenn ich einen schlechten Tag habe, denke ich daran, wie viele Leute mit *Heroes II* in Kontakt gekommen sind und es bis heute spielen.“ *





JAPAN-DOKU

2022

8 Folgen – jeweils rund 60 Minuten
lang und mit breitem Themenmix

FOLGE 1

Tokio tanzt und rockt (61min)



FOLGE 2

Heiße Quellen & Hostessen (58min)





FOLGE 3

Schmiedekunst in Osaka (65min)



FOLGE 4

Pop- und Hochkultur (60min)



www.japandoku.com

Nur noch bis Ende April 2023:
Vorzugspreis (ab 15 Euro für alle Folgen) sichern!

EXPERTENWISSEN

DISCWORLD



1995
MACHTE SICH
EINE KLEINE TRUPPE
VON ENTWICKLERN
DARAN, TERRY PRATCHETTS
SCHEIBENWELT MIT EINEM
KNACKIG-SCHWIERIGEN
ADVENTURE ZUM DIGITALEN
LEBEN ZU ERWECKEN. BITTE
MELDEN: WER WURDE DAMALS
NICHT MEHRMALS VON
EINEM EESKARREN
ÜBERFAHREN?



Discworld startet mit einem kleinen, unterhaltsamen Prolog. Wir sehen TOD höchstpersönlich, wohnen einer Drachenbeschwörung bei und erleben den Flammentod eines Trunkenbolds. Dann wird der Zauberlehrling Rincewind hoch oben in den Türmen der Unsichtbaren Universität aus seinem Schlummer geweckt.

Eine mysteriöse, geheime Bruderschaft hat einen Drachen beschworen, um die Stadt Ankh-Morpork und die Scheibenwelt zu terrorisieren. Das ist die Chance für die Zauberer der Unsichtbaren Universität, das marodierende Fabelwesen aufzuhalten, und so Werbung in eigener Sache zu betreiben. Also wird Rincewind vom Erzkämmerer angewiesen, die Bestie aufzuspüren und ihr den Garaus zu machen.

Discworld entstand in den Köpfen zweier ehemaliger Kollegen bei Beam Software, Angela Sutherland und Gregg Barnett. Angela hatte Teeny Weeny Games und Gregg Perfect 10 Productions gegründet, zwei Unternehmen mit

ähnlichen Philosophien. Gemeinsam taten sie sich als Sutherland-Barnett zusammen, um dem beliebten Scheibenwelt-Schreiber Terry Pratchett eine Idee zu unterbreiten. Ihr Projekt sollte nicht nur in seinem beliebten Fantasy-Universum spielen, sondern auch mit den großen Point-and-Click-Titeln konkurrieren, die zu dieser Zeit im Trend lagen: LucasArts' *Monkey Island* und *Sam & Max*. Nach sechsmonatigem Zureden willigte Terry ein, und das Duo machte sich daran, die Idee umzusetzen.

Die Handlung entspricht grob dem Scheibenwelt-Roman *Wachen! Wachen!*, jedoch wurde Hauptmann Mumm aus dem Buch hier durch Zauberlehrling Rincewind ersetzt. Im Spielverlauf erlebt Rincewind ein fantastisches Abenteuer in den unheimlichen Straßen von Ankh-Morpork, den Wäldern und Bergen der Scheibenwelt und schließlich in Zeit und Raum selbst. Er erhält eine Fülle von Gegenständen, von denen er immer nur zwei in seine Taschen packen kann. Der Rest landet in seiner legendären Truhe aus magischem Birn- ▶



» JOHN CLEESE WAR FAVORIT FÜR DIE ROLLE DES RINCEWIND, LEHNTE JEDOCH MIT DEM BERÜHMTE SÄTZ „VERPISSE DICH, ICH SPIELE KEINE SPIELE!“ AB. ◀◀



PASSEN SIE AUF IHR GEPÄCK AUF!

Rincewinds Truhe ist keine wie jede andere.

- Die Truhe ist aus magischem Birnbaumholz gefertigt.
- Sie wird meist als eine Mischung aus Koffer, treuem Begleiter und mörderischem Irren beschrieben.
- Sie ist unempfindlich gegenüber Magie und den meisten physischen Angriffen.
- Wenn sie wütend ist, flentscht sie ihre weißen Reißzähne.
- Sie folgt ihrem Besitzer in die gefährlichsten Areale, sogar in andere Dimensionen.
- Ihre Kapazität setzt sich über die Gesetze von Raum und Zeit hinweg.
- Entnimmt man der Truhe Kleidung, ist sie sauber, gebügelt und hat ein Lavendelaroma.



» [PC] Rincewinds Taschen sind nicht die tiefsten, aber er hat ja seine Truhe.



» [PC] Irgendwie müssen wir den Mönch dazu bekommen, sein Gewand abzulegen.



» [PC] Rincewind ist Experte darin, Gefahren anzuziehen.



► baumholz, die dank Hunderter kleiner Beinchen an ihrer Unterseite dem Zaubelerhrling treu hinterherdackelt.

Mit diesen Gegenständen gilt es jede Menge Rätsel zu knacken, obwohl das oft leichter gesagt als getan ist. *Discworld* gilt nämlich als eines der schwierigsten und kniffligsten Point-and-Click-Adventures überhaupt. Um ein bestimmtes Rätsel zu lösen, muss man oft sehr um die Ecke denken – manchmal hat man das Gefühl, von einem Eselskarren überfahren worden zu sein.

Viele Gegenstände sind scheinbar ohne logischen Sinn und Verstand miteinander verbunden. Zudem spielt ihr später in zwei verschiedenen Zeitebenen, Gegenwart und Vergangenheit. Natürlich lässt sich manch ein Rätsel in der Gegenwart nur durch einen Trip in die Vergangenheit lösen. „Einige der Puzzles sind schlichtweg zu abstrus geraten“, meinte Jörg Langer, übrigens ein Scheibenswelt-Kenner, in *PC Player* 5/95 (75 %). „Darauf zu kommen, Frösche als Anti-Schnarchmittel zu verwenden und Nikolauspuppen in Kamine zu stecken, fiel mir schwer.“

Zum Schwierigkeitsgrad sagte Gregg: „Während erfahrene Spieler, die in ihren Gewohnheiten verhaftet waren, es zu schwierig fanden, fiel es vielen Spielern leichter, die zum ersten Mal spielten. Für viele Pratchett-Fans war dieses Spiel ihr erstes Computerspiel. Sie gingen ein Rätsel nach dem anderen an, so wie



» VIELE MENSCHEN WERTEN DAS SPIEL ALS DAS HÄRTESTE RÄTSELSPIEL ÜBERHAUPT. DAS MACHT MICH STOLZ! «

GREGG BARNETT



es eigentlich gedacht war. Der Fehler bestand darin, dass die erfahrenen Spieler sich wie bisher auch alles schnappten, was sie sahen, und schließlich eine Truhe voller verwirrender Gegenstände hatten.“

Fans haben eine andere Theorie: In der verqueren Logik des *Scheibenwelt*-Universums waren die Rätsel total logisch. Kenner zahlreicher *Scheibenwelt*-Romane hatten einen klaren Informationsvorsprung, um die zur Lösung nötigen Zusammenhänge herzustellen.

Ein weiteres strittiges Element ist das Dialogsystem. Für Gespräche ploppt ein kleines Menü auf, in dem verschiedene Icons zur Gesprächsführung geklickt werden können. „Wieso die blöde Aufteilung der Gesprächs-icons, wenn man sowieso alle Buttons durchklicken muss, um jedes wichtige Detail zu ermitteln?“, fragte Volker Weitz in *Power Play* 5/95 (82 %).

KONVERSIONS-KAPRIOLEN

Welche Version verdient ihren Platz im Olymp?

PC

■ Erschien zunächst auf 15 Disketten und später dann auch als CD-ROM. Nur die CD-ROM-Version enthielt Sprachausgabe. Später erschien eine weitere Pressung, die im Wesentlichen alle Bugs des Spiels beseitigte. Alle PC-Versionen bekamen ein schickes Handbuch.



MAC

■ Die Mac-Version wurde fehlerfrei veröffentlicht, hatte aber anfangs Probleme mit bestimmten Power-Mac-Modellen. Diese Version hat die schlechteste Audioqualität, die weder dem MIDI-Charme des PC-Originals noch den Synthie-Klängen der Konsolenversionen gerecht wird.



PLAYSTATION

■ Verwendete die PlayStation-Maus, wodurch die firkelige Controller-Steuerung entfiel. „Ich muss sagen, ich habe mich mit einem Videospielsystem noch nie so königlich amüsiert, wie mit meiner Playstation und *Discworld*“, jubelte Jan von Schweinitz (*Video Games* 3/96, 88 %).



SATURN

■ Erschien 1996, ein Jahr nach dem Original. Musikalisch ist diese Fassung die beste. Die japanische Veröffentlichung verkaufte sich überraschend gut, wohl auch, weil die Sprachausgabe mit beliebten japanischen Komikern lokalisiert wurde.



» [PC] Hurra, das ganze Dorf ist da! Alle Bewohner sind versammelt, darunter ...



ENTWICKLER-Q&A

Greg Barnett spricht mit uns über die Entstehung von *Discworld*.

RG: Die Scheibenwelt ist für ihren scharfen Witz und Humor bekannt. Wie eng habt ihr bei der Entwicklung der Geschichte mit Terry Pratchett zusammengearbeitet?

GB: Der Vertrag mit Terry bezog sich auf die Rechte für das ganze Scheibenwelt-Universum. Seine Leute hätten lieber einzelne Bücher lizenziert, aber das wollte ich nicht. Ich wollte eigene Spiele entwickeln, die in der Scheibenwelt spielen. Ich habe das erste Spiel entworfen, als der Vertrag noch nicht mal unterzeichnet war, und es Terry gezeigt. Er fand das viel ansprechender als die großen Schecks, die andere Leute ihm anboten.

RG: Wie kamen die Dialoge im Spiel zustande?

GB: Ich habe sie aufgegliedert und Paul Kidd hat sie vollständig in einem Stil geschrieben, der dem von Terry nahe kam. Terry ging dann jede Dialogzeile durch und änderte sie, wenn er es für richtig hielt. Seine größte Sorge galt seinen Fans. Er wollte nichts, was ihrer Wahrnehmung der Scheibenwelt widersprechen könnte.

RG: Im Spiel sprechen Eric Idle, Rob Brydon, Tony Robinson und Kate Robbins. Wie war es, mit ihnen zu arbeiten?

GB: Es war unglaublich. Wir sind nach L.A. gereist und haben mit Eric tagelange Studio-Sessions durchgezogen. Irgendwann hatte er seinen Cockney-Akzent wiedergefunden. Kate war unter anderem für alle weiblichen Stimmen zuständig und ist eine wirklich hervorragende Synchronsprecherin. Ihr Gesang



in verschiedenen Akzenten war ein wahrer Genuss. Sie empfahl damals Rob Brydon, der fortan an jedem Scheibenwelt-Spiel mitwirkte und fast 20.000 Zeilen in *Discworld Noir* gesprochen hat.

RG: Wie viel Einfluss hattet ihr auf die Komposition des Soundtracks?

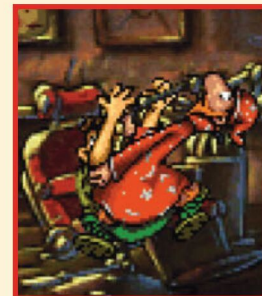
GB: Rob Lord leitete unser Audioteam, zu dem auch Mark Bandola und Paul Weir gehörten, allesamt außergewöhnliche Musiker und Toningenieure auf ihrem Gebiet. Sie verbrachten viel Zeit damit, für jeden Schauplatz eine Audio-Vision zu entwickeln, die mit der künstlerischen Vision übereinstimmte.

RG: War es eine bewusste Entscheidung, die Puzzles so abstrakt zu gestalten?

GB: Oh, auf jeden Fall; abstrakt, verrückt, manchmal sogar slapstickartig. Wie schwer das Spiel war, ist immer eine interessante Diskussion. Viele Menschen werten das Spiel als das härteste Rätselspiel überhaupt. Das macht mich stolz!



» [PC] Um bestimmte Infos zu erfahren, ist eine besondere Form der Gesprächsführung nötig.



» [PC] Mitunter ist erheblicher Körpereinsatz erforderlich.



[PC] In Schwarz: Sir Terry Pratchett, Schöpfer des Discworld-Universums.



» SEINE [TERRYS] GRÖSSTE SORGE GALT SEINEN FANS. ER WOLLTE NICHTS, WAS IHRER WAHRNEHMUNG DER SCHEIBENWELT WIDERSPRECHEN KÖNNTE. «

GREGG BARNETT

► Das englischsprachige Original bietet vier prominente Sprecher auf, darunter Ex-Monty-Python Eric Idle, der Rincewind spricht. John Cleese war Favorit für die Rolle, lehnte jedoch mit dem berühmten Satz „Verpiss dich, ich spiele keine Spiele!“ ab. Die deutschsprachige Version (auf PS1 und Saturn) punktete mit 15 Sprechern in 79 Rollen, darunter der 2016 verstorbene Tom-Hanks-Stammsprecher Arne Elsholtz als Rincewind und Olaf Bison als Erzähler. Um die zahlreichen Wortwitze ins Deutsche transportieren, war Andreas Brandhorst genau der Richtige: Er hatte bereits viele der komödiantischen Fantasy-Romane ins Deutsche übersetzt.

Nachdem ihr eine goldene Banane für den Bibliothekar der Universität beschafft habt, erhaltet ihr Zu-

gang zum L-Raum, wo die Realität von Raum und Zeit nicht existiert und alle Bibliotheken der Welt miteinander verbunden sind. Hier ist es möglich, in der Zeit zurückzureisen und mit Personen und Objekten zu interagieren, die normalerweise nicht zu finden sind.

Discworld reizt eure Vorstellungskraft in jedem Moment bis aufs Letzte aus. Dazu bohrt sich der (etwas schlecht gealterte) MIDI-Soundtrack der PC-Version ins Gehirn. Trotz handgezeichneter und gescannter Kulissen wirkte die Grafik schon zum Release 1995 nicht mehr zeitgemäß. Und die ellenlangen Dialoge sind eine echte Geduldssprobe. Trotzdem bleibt es ein Genre-Klassiker mit großartigem Humor. Leider ist das Spiel bis heute digital nicht erhältlich, es bleibt also nur der Gebrauchtspielmärkte. *



MEHR DAVON

Nach dem Debüt erschienen noch ein Nachfolger und ein düsteres Spin-off.

DISCWORLD II: VERMUTLICH VERMISST

■ In der zweiten Folge der Serie (1996) verschwindet TOD, und Rincewind wird erneut aufgefordert, zu ermitteln. Die schicke Cartoon-Grafik war endlich zeitgemäß, das Rätseldesign auch für Normalsterbliche geeignet. Doch nicht alle Macken wurden entfernt: „Müssen es gleich so endlose Labereien sein?“, kritisierte Jörg Langer in *PC Player*

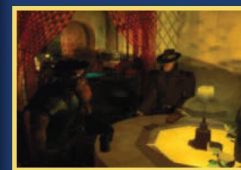
1/97, trotz 4 von 5 Sternen. „Pfundweise ellenlange, amüsante Dialoge“, meinte hingegen Ulrich Smidt (*Power Play* 1/97, 82 %).



DISCWORLD NOIR

■ Das dritte Spiel aus dem Jahr 1999 gönnt Rincewind eine Verschnaupause und konzentriert sich stattdessen auf die Figur von Lewton, dem einzigen Privatdetektiv der Scheibenwelt. Der Titel protzte mit 3D-Kulissen und Jazzmusik im Film-Noir-Ambiente. Terry Pratchett war immer noch beteiligt, wenn auch in stark reduzierter Funktion.

„Ein nahezu perfektes Stück Software mit verblüffenden Wendungen“, fand Joe Nettelbeck (*Power Play* 7/99, 88 %).



Beyond Zork

SF ZUM NACHSPIELEN



» PUBLISHER: INFOCOM
 » ERSCHIENEN: 1987
 » HARDWARE: APPLE II, AMIGA,
 ATARI XL, ATARI ST, COMMODORE
 128, MS-DOS, MAC
 Von Anatol Locker

Infocom-Adventures waren der Grund, weshalb ich beim Markt+Technik Verlag anheuerte. *Zork II*, *Starcross* und *Suspended* hatten mich nachhaltig in ihren Bann gezogen, und da ich keine Raubkopien besitzen wollte, investierte ich eine beträchtliche Summe in meine Infocom-Sammlung ... viel zu viel für einen Studenten, der daraufhin dringend einen lukrativen Ferienjob brauchte. Dass ich wenige Monate später selbst Infocom-Adventures testen durfte, war für mich natürlich ein Fest.

Beyond Zork nimmt einen zentralen Platz in Infocom's Geschichte ein. Deren Gründer hatten Zork für die PDP-10-Mainframes an ihrer Uni geschrieben, es 1977 für Heimcomputer in drei Teile zerschnippt und erfolgreich in die Läden

gebracht. Was Ende der 70er noch aufregend war, war Mitte der 80er öde: Mit Textadventure pur waren bestenfalls Genre-Fans zufriedenzustellen.

Also bastelte Infocom an einem aufgebohrten System, das mit *Beyond Zork* seinen Einstand feierte. Was der Nutzer technisch geboten bekam, war beeindruckend (zumindest für ein Textadventure). Die offensichtlichste Veränderung war „grafischer“ Natur: Die Beschreibungen der Räume wurden in einen Kasten verlegt, daneben prangte ein Ausschnitt der Spielkarte in feinstem Nethack-ASCII (Traditionalisten konnten das auch ausschalten). Weitere Features waren mit Makros belegbare Funktionstasten, prozedural aufgebaute Dungeons, ein 1.500-Wörter-Parser sowie ein kontextsensitives Inventar. Und wer Gegner nach seinen Lieblingsfeinden benennen

wollte, durfte das tun – das Wort „Bosskampf“ bekommt da eine ganz andere Bedeutung.

Die überraschendste Neuerung aber war die neue Rollenspiel-Ausrichtung. Zu Spielbeginn verteilen wir genretypisch 60 Punkte auf die Charakter-Attribute unseres Helden: Ausdauer, Kraft, Geschick, Grips, Geduld und Glück. Ein gut ausbalancierter Charakter kann von allem etwas, aber nichts richtig. Pure Spezialisierung führt nicht unbedingt zum Erfolg: Ein ungeschickter Charakter kann keine Schlösser knacken, ein doofer zieht die falschen Schlüsse, ein Schwächling kommt nicht gegen eine Standard-Dungeonratte an. Da hilft nur eines: Puzzles lösen, Kämpfe gewinnen, dann gibt's Status-Upgrades.

Inhaltlich setzte Designer Brian Moriarty, der schon *Wishbringer* und *Trinity* verantwortet

Kitchen

Coils of greasy steam rise from a c
 a roaring hearth. The ceiling is hu
 and strips of old meat.

An open door in the corner reveal
 downward.

A skinny old cook is bustling aro
 There's a giant onion here.

You open the cellar door.

The cook gives the giant onion an
 place at the Borphee County Fair."

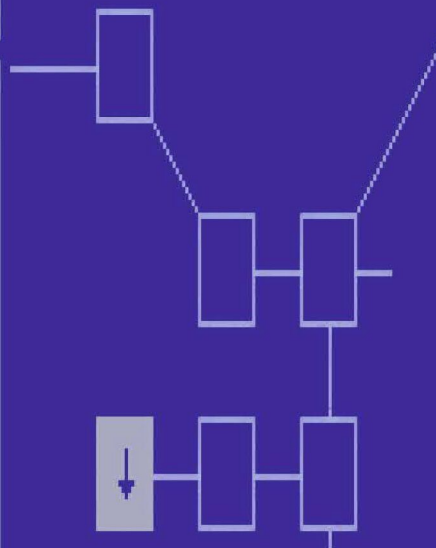
>down

"Wait a second."

The cook's scowl changes to a mali
 look like somebody who knows a great
 this here onion? Okay. There's an ol
 somewhere. Bring it up to me in one
 glances at the cellar door and shudd

>

a cauldron bubbling over
s hung with crusty pots
veals a stair leading
around the kitchen.



an affectionate kick. "Nice, eh? Won second
"

malicious grin. "Listen, girl," he says. "You
reat vegetable when she sees one. You want
n old bottle of wine lyin' around downstairs
one piece, and the giant onion's yours." He
hudders. "Simple."

hatte, aufs bewährte *Zork*-Szenario. Wir werden von der örtlichen Magier-Gilde beauftragt, die „Kosnuss von Quendor“ aus den Händen der Implementoren, einer Gruppe gottähnlicher Wesen, zu befreien. Unterm Strich entpuppt sich *Beyond Zork* als klassische Grals- und Schatzsuche mit Schwertern, Lampen, Monstern, Schätzen und Rätseln.

Laut einer geleakten Verkaufsliste gingen 1987 bis 1989 insgesamt 45.532 *Beyond Zork*-Boxen über den Ladentisch – sensationell, wenn man bedenkt, dass Infocoms Bestseller *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* im selben Zeitraum gerade mal 88.000 Exemplare verkaufte (und Perlen wie *Enchanter*, *Zork III* oder *Suspect* weniger als 5.000 Stück). Leider war das alles für die Katz, denn im selben Jahr erschien *Maniac Mansion* und machte dem Genre

der Textadventures endgültig den Garaus. Auch Sierra hatte 1987 mit dem ersten *Leisure Suit Larry* und *Police Quest* starke Grafikadventures im Rennen. Und bei den Rollenspielen fegte *Dungeon Master* alles weg, was nicht bei drei auf dem Baum war. Publikumsliebblinge wie *The Last Ninja* fraßen den Rest des Zeit- und Taschengeld-Budgets. Sprich: *Beyond Zork* leitete den Abgesang der Infocom-Textadventures ein.

Wie spielt sich die Mischung heute? Ich mag *Beyond Zork*, aber es gehört nicht zu meinen Lieblingen. Klar, es ist gespickt mit guten Ideen, netten Anspielungen, und auch der Humor kommt nicht zu kurz (Beispiel: Wer Schimpfwörter eintippt, bekommt Intelligenz abgezogen). Sogar Kämpfe können durchaus spannend sein (bitte oft speichern!). Aber es

gibt Dinge, die mich ärgern. Erstens kommt das Fantasy-Szenario viel zu kurz. Klar, in jedem Textadventure buhlen atmosphärische und puzzlerelevante Beschreibungen um die Aufmerksamkeit des Nutzers. Doch *Beyond Zork* hinterlässt den Eindruck eines hastig gemalten Bühnenbilds, in das Quest-Gegenstände geworfen werden – es wirkt unausgegoren. Zweitens ist der Rollenspiel-Aspekt oft nur eine natürliche Barriere für Räume, die man noch nicht betreten darf, weil man die entsprechenden Werte nicht erreicht hat. Zusammenfassend ist *Beyond Zork* weder Rollenspiel noch Dungeon Crawler, kein Nethack, und sitzt auch als Adventure zwischen allen Stühlen. Wer sich davon nicht stören lässt, bekommt ein solide geschriebenes Abenteuer mit nicht zu schweren Puzzles. *

MAKING OF VECTOR

BLUESKY SOFTWARE ERSCHUF MIT *VECTORMAN* NICHT NUR EIN FAMOSES ACTION-HÜPFSPIEL, DAS MEGA-DRIVE-FANS AUS DEN SOCKEN HAUTE – SONDERN AUCH SEGAS ANTWORT AUF *DONKEY KONG COUNTRY*. INSPIRIERT WURDE DER TITEL AUCH VON *GUNSTAR HEROES*.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:**
SEGA
- » **ENTWICKLER:**
BLUESKY
SOFTWARE
- » **ERSCHIENEN:**
1995
- » **PLATTFORM:**
MEGA DRIVE
- » **GENRE:**
ACTION-
HÜPFSPIEL

Wenn ein Publisher ein Spiel für das Mega Drive „richtig“ machen wollte, wandte er sich mit Vorliebe an das kalifornische Studio BlueSky Software. Schon Electronic Arts hatte BlueSky beauftragt, den Action-RPG-Strategiemix *Starflight* aus dem Jahr 1986 auf die Sega-Konsole zu übertragen, mit überzeugendem Ergebnis. Sega selbst beauftragte BlueSky 1993 damit, *Jurassic Park* zu entwickeln.

Das Studio bestand Anfang der 90er Jahre größtenteils aus jungen Leuten, die begeistert waren, in der Branche zu arbeiten – da kamen Auftragsarbeiten gerade recht. Aber sie wollten mehr! „Es war total spannend, an all diesen Dingen zu arbeiten. Aber wir wollten auch eigene Sachen aus eigenen Ideen entwickeln“, verrät Jason Weesner, ein ehemaliger Mitarbeiter. Eine Mischung aus Einfallsreichtum, Hartnäckig-

keit und Glück eröffnete dem Team schließlich eine große Chance.

Daran beteiligt: Karl Robillard und Rich Karpp, zwei der besten BlueSky-Programmierer. Robillard kam aus der Amiga-Demoszene und war bestens vertraut mit der Motorola-68000-CPU, die auch das Mega Drive nutzte. Und Karpp kannte die Konsole in- und auswendig. Zu zweit loteten sie die Grenzen des Geräts aus. Robillard bastelte eine atemberaubende Animation von Kugeln im 3D-Raum, die die 16-Bit-Hardware kaum belastete. Die beiden beschlossen, die Technik in ein *X-Men*-Spiel einzubauen, an dem BlueSky gerade arbeitete. Sie wollten sie im Danger Room



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

STARFLIGHT
SYSTEM: MEGA DRIVE
JAHR: 1991

JURASSIC PARK
(IM BILD)
SYSTEM: MEGA DRIVE
JAHR: 1993

SHADOWRUN
SYSTEM: MEGA DRIVE
JAHR: 1994



» [Mega Drive]
Vectorman
jongliert, wäh-
rend er wartet.



» Co-Designer Jason Weesner bei einem Road Trip mit Hund.



» Mark Botta wollte das Mega Drive an seine Grenzen bringen.



» Marty Davis leitete die geniale Animationsabteilung.



» Das Team lobt Ellis Goodson. Er ist dafür zu bescheiden.

MAN

einsetzen, in dem Professor Xavier seine Kräfte nutzt, um Hindernisse zu erschaffen. Doch Sega entzog BlueSky die Lizenz und gab sie an Headgames weiter.

Das war eine herbe Enttäuschung, denn BlueSky hatte zahlreiche erfolgreiche Titel für Sega entwickelt. Aber die Entscheidung entpuppte sich als Segen. Nun hatte das Team endlich Zeit, sein eigenes Spiel zu entwickeln, und zwar mit ebendieser faszinierenden neuen Technologie. Robillard, Karpp, der Grafiker Mark Lorenzen und der Nachwuchs-Designer Jason Weesner begannen mit dem Brainstorming. Doch Brauchbares kam dabei erst mal nicht he-

raus. Weesner erinnert sich: „Uns wurde klar: Wenn wir etwas Brandneues entwerfen wollen, von dem wir wirklich begeistert sind, brauchen wir eine große Inspiration. Und die finden wir nicht, wenn wir im Büro herumlungern.“

Also setzten sie sich ins Auto und fuhren ein paar Wochen durch ihre Heimatstadt San Diego. Gestärkt von diesen Ausflügen und genervt von dem Schrott, der im Fernsehen lief, kam ihnen das Thema „Töte deinen Fernseher“ in den Sinn. Ihr Spielheld sollte Power-ups sammeln, indem er Fernsehgeräte zerstörte. Sein Hauptgegner namens Raster nutzte die TV-Kisten, um ►

» GUNSTAR HEROES IST SUPERCOOL. IN JEDEM LEVEL PASSIERT ETWAS VERRÜCKTES. UND DA WIR AUCH EINEN HAUFEN TOLLER TRICKS HATTEN, WOLLTEN WIR DAS GLEICHE MACHEN. DAS WAR UNSER DESIGNZIEL BEI VECTORMAN.«

JASON WEESNER

» [Mega Drive] Die Neigung von Sludge Barge war schwierig.

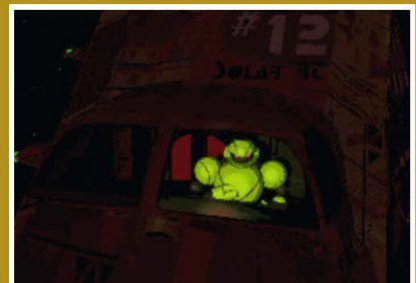


VECTORMAN VERSION 2.0

WIE DER HELD FÜR DIE FORTSETZUNG VERBESSERT WURDE.

■ Obwohl *Vectorman* erst in der Spätphase des Mega Drive veröffentlicht wurde, als der Saturn schon auf dem Markt war, wurde es so erfolgreich, dass es in Nordamerika eine Fortsetzung erhielt. Für *Vectorman 2* verbesserte Jason Weesner die Verwandlungsfähigkeit des Helden. Nicht nur als Hubschrauber oder Tornado, sondern auch auf Rollschuhen, als Panzer und als Raumschiff kehrte der Orbot zurück. Außerdem konnte er durch Power-ups in bössartige Formen schlüpfen, etwa einen Skorpion, einen Nashornkäfer oder eine Zecke.

Marty Davis arbeitete ebenfalls wieder mit und verlieh der Titelfigur etwas mehr Attitüde: „Die Spieler reagierten auf die Persönlichkeit von Vectorman, besonders auf die, die er in seinen Reden zum Ausdruck brachte. Deshalb habe ich versucht, sie auch in anderen Animationen einzubauen, etwa in die Rollschuh-Verwandlung, bei der ich ihm eine spielerische, schwungvolle Haltung geben wollte.“ Vectormans Stimme wurde klarer und tiefer. Das war auch gut so, denn im zweiten Teil war der Held deutlich gesprächiger.



► [Mega Dive] In der Fortsetzung jammert Vectorman zu Jon Hollands Musik.



► [Mega Dive] Vectorman sticht einen Feind mit seinem Schwanz.



► [Mega Drive]
Dank seiner Form
schwimmt Vector-
man in Kreisen.



► Propaganda zu verbreiten. Da das Spiel in einem Science-Fiction-Setting angesiedelt sein sollte, war der Held ein Roboter, der aus Kugeln bestand: ein Orbot (von „Orb-Bot“, Kugel-Bot). Das Team hatte eine Vorliebe für japanische Science-Fiction-Filme und Anime, in denen es vor Mechs und Robotern wimmelt. Und es war eine praktische Entscheidung: „Mit unserer Technologie sah ein Roboter besser aus als ein Alien oder ein Mensch“, erklärt Weesner.

Für das eigentliche Spielgeschehen suchte das Team bei seinen Lieblings-Mega-Drive-Spielen nach Inspiration, darunter waren *Castlevania: Bloodlines*, *Ranger X* und *Rocket Knight Adventures*. Und dann gab es da ja noch die Titel von Treasure Co. Ltd. „Wir haben Treasure geliebt und verehrt“, gibt Weesner gerne zu. Sie waren Fans von *Dynamite Headdy* und *McDonald's Treasure Land Adventure*. Aber wirklich beeinflusst wurden sie von einem anderen Titel: „*Gunstar Heroes* ist supercool, auch wenn es sich ein wenig so anfühlt, als würde der Entwickler angeben wollen. In jedem Level passiert etwas Verrücktes. Und da wir auch einen Haufen toller Tricks hatten, wollten wir das Gleiche machen. Das war unser Designziel bei *Vectorman*.“

MEGA-OVERDRIVE

VECTORMAN BRACHTE SEGAS 16-BIT-KONSOLE AN IHRE GRENZEN.



SPRITE-ÜBERLASTUNG

■ Die Konsole kann nur eine bestimmte Anzahl von Sprites auf einer horizontalen Linie anzeigen. Das Team zerschnitt die Animationen in viele einzelne Sprites, passte diese von Hand an und fügte sie wieder ein, sodass die Hardware nicht überfordert wurde.



BLITZLICHT-GEWITTER

■ *Vectorman* enthält etliche Lichteffekte. Der Blaster und die Stiefel blitzen. Im Dunkeln ist Vectorman bis auf seine leuchtenden Augen und Gelenke schattiert. Elektrisierend ist die Nachtlandschaft von Level 12, die sich in einem Gewitter abspielt.



SILICON VECTOR

■ BlueSky investierte Zehntausende von Dollar in Silicon-Graphics-Workstations, setzte sie dann aber nicht so oft ein wie geplant. Aber verschiedene 3D-Modelle sind immer noch im Spiel zu finden, etwa die Trümmer, die im beeindruckenden Tornado herumfliegen.



»SIE HATTEN SICH FÜR EINEN EHER
KINDLICHEN STIL ENTSCIEDEN,
MIT GROSSEM KOPF UND KLEINEM
KÖRPER UND ALLES KUGELIG WIE
BEI MICKY MAUS.«

MARTY DAVIS

Das wirkte sich besonders auf die Bossrunden aus, etwa den schwindelerregenden Level auf dem Zug oder das Katz- und-Maus-Spiel auf einer Tischdecke. „Zuerst haben wir uns immer einen Aufhänger einfallen lassen und dann die Verwandlung für *Vectorman*. Deshalb sind seine Formen in den Bonusrunden so speziell“, erklärt Weesner. Einfach umzusetzen war das nicht, denn jede Bossrunde enthält neue exklusive Grafiken und Spielmechaniken. Für Programmierer Mark Botta waren die Bosskämpfe in ihrer Einzigartigkeit eine besondere Herausforderung. *Vectorman*, so hoffte das Team, sollte sowohl BlueSky als auch die persönlichen Karriere der Beteiligten definieren. Das Team wollte auf das Podest, auf dem ihre Helden von Treasure standen – nämlich von Fans und anderen Entwicklern geliebt und respektiert zu werden.

Jason Weesner arbeitete eng mit Karl Robillard, Mark Lorenzen und Rich Karpp zusammen, um Spielmechanik, Bosse und Level-Themen zu planen. Als die Vorproduktion beendet war, kamen weitere BlueSky-Leute dazu. Einen Publisher hatte das Spiel noch nicht. Das änderte sich, als Vertreter von Sega of America BlueSky besuchten, um über Sport- und Lizenzspiele zu reden. Karpp und Lorenzen überzeugten BlueSky-Boss George Kiss, bei dieser Gelegenheit *Vectorman* zu zeigen, obwohl sich das Projekt noch in einem frühen Entwicklungsstadium befand. Selbst der Name des Helden stand erst seit Kurzem fest: „*Vectorman*“ hatte sich gegen „*Shakesphere*“ durchgesetzt. Der Zeitpunkt erwies sich als perfekt, denn *Donkey Kong Country* stand kurz vor der Veröffentlichung. Jason Weesner erinnert sich: „Die Jungs von Sega ▶



» [Mega Drive] Die Nieten brachten den Roll-Effekt zur Geltung.



» [Mega Drive] Nicht nur Maschinen: Dieser Bär ist ein Boss.



» [Mega Drive] Der Lens-Flare-Effekt sah cool aus.

» [Mega Drive] Weesner baute seltsame Level wie die Bambusmühle.



AUFGEWERTETER MODE 7

■ Der Level „Metal Head“ bietet einen visuellen Trick, der dem Mode 7 des SNES in nichts nachsteht. Raster springt auf ein schwebendes Gleis und will Vectorman dort ausschalten. Die Kletterpartie kommt durch Kameraschwenks erst so richtig zur Geltung.



VECTORMAN AUSGEVECTORT

■ Der beeindruckendste Bossgegner ist Acrobat. Er besteht aus vier kleinen Vektorkreaturen, die zusammen fantastische Formen annehmen können. Sie stellen sogar Vectormans Verwandlungen in den Schatten. Marty Davis ist immer noch stolz darauf.





» [Mega Drive] Lass dich nicht von Rasters Fäusten zerquetschen!

► riefen: „Hier ist unser *Donkey Kong Country*! Ich glaube nicht, dass es *Vectorman* ohne *Donkey Kong Country* gegeben hätte.“

Die Idee, dass *Vectorman* nur aus „Bällen“ besteht, sorgte erst einmal für kindisches Gelächter („Balls“ sind im Englischen die umgangssprachlichen „Eier“), später aber für Frust. Denn es war gar nicht einfach, die kugelige Figur auf den Bildschirm zu bekommen. Deshalb holte das Team Marty Davis mit ins Boot, der das Spiel grafisch auf den richtigen Weg bringen sollte. „Sie hatten sich für einen eher kindlichen Stil entschieden, mit großem Kopf und kleinem Körper. Und alles war kugelig wie bei Micky Maus“, erinnert der sich.

Aber Davis dachte gar nicht daran, *Vectorman* neu zu erfinden. Stattdessen griff er auf die früheren Entwürfe von Mark Lorenzen zurück. Diese fand Davis „kühn und heroisch“. Um die Figur zu animieren, nutzte er Karl Robillards Vector Animation Tool (VAT) vom Amiga. Der *Vectorman*, den wir heute kennen, entstand ausschließlich damit, basierend auf Skizzen des BlueSky-Grafikers Rick Schmitz und des Animators Ellis Goodson.

Das VAT war für Davis und sein Grafikteam ein Geschenk des Himmels. Schon die Hardware des Mega Drive ermöglichte es, Prioritäten oder Ebenen festzulegen, auf denen Sprites angezeigt werden, sodass Fi-

guren-Sprites vor Hintergrund-Sprites angezeigt werden. Das VAT ging noch einen Schritt weiter und ermöglichte es, einzelne Sprite-Elemente verschiedenen Ebenen zuzuordnen. So entstand eine Art 3D-Effekt. „Das war zwar nur eine Animation, bei der man ein Ding vor das andere schiebt. Aber man konnte damit raffinierte Dinge anstellen“, schwärmt Davis.

Außerdem konnte man aus Einzelbildern sogenannte Zwischenbilder erzeugen. Normalerweise zeichnen Animatoren zunächst ein Start- und ein Endbild, um eine Bewegung zu kreieren. Diese Einzelbilder dienen dann als Referenz, um mühsam die einzelnen Zwischenbilder erstellen, um am Ende eine glatte Bewegung zu erhalten. Das VAT berechnete diese selbst! Zwar war der Prozess nicht perfekt und man musste eventuell doch noch das ein oder andere Einzelbild einfügen oder korrigieren, es sparte aber eine Menge Zeit. Zudem erstellte VAT mehr Bilder, als ein Animator überhaupt hätte zeichnen können. Jede Bewegung sah deshalb supersanft aus. Und weil die Zwischenbilder in Echtzeit aus den Einzelbildern berechnet wurden, wurde auch der enge Speicherplatz des Mega Drive nicht so stark belastet. Kurz gesagt: Die Animationen sahen großartig aus, waren schnell erstellt, kosteten kaum Speicherplatz und liefen in der 60-fps-Engine butterweich. Ellis Goodsons Fazit: „Das war einer der besten Jobs, die man haben konnte!“



» [Mega Drive] In dieser Form könnt ihr durch Wände und Feinde laufen.



» [Mega Drive] Ein bizarrer Feind ist dieser Killer-Feuerlöscher.

Mit dem VAT an ihrer Seite verbrachten die Grafiker viel Zeit damit, Animationen zu glätten und die Übergänge zwischen ihnen zu optimieren. Aber sie hatten auch Spaß daran, den *Vectorman* mit Leerlaufanimationen vollzustopfen – und das zu einer Zeit, als 16-Bit-Charaktere selten mehr als eine dieser „Idle Animations“ hatten. „Der Platz war knapp bemessen, man musste Kompromisse eingehen. Animationen oder gar Figuren gegen Leerlauf zu tauschen war deshalb ein Statement. Man fand uns cool, weil wir drei ziemlich gute Animationen für verschiedene Leerläufe hatten“, erinnert sich Davis. Das Team wollte die Branche beeindrucken.

Das wäre aber alles nicht möglich gewesen ohne die Arbeit der Programmierer. Sie nutzten jeden erdenklichen Trick,



» [Mega Drive] Den Affenboss hinzubekommen war schwierig.



» VECTORMAN WAR EIN WÜRFELWURF, BEI DEM DIE SIEBEN HERAUSKOMMT.«
ELLIS GOODSON

um ihren Code zu optimieren. „Ich hatte ein kleines Büchlein, in dem die Anzahl der Taktzyklen jedes Befehls auf dem Motorola 68000 aufgelistet war“, erzählt Mark Botta. Sie wählten Anweisungen aus und ordneten den Code neu an, um möglichst viele Befehle in jedem unterzubringen, was die Effizienz erhöhte. „Wenn man hier und da ein paar Zyklen einsparen konnte, machte sich das wirklich bezahlt“, freut sich Botta. Auch RAM wurde auf kreative Weise gespart: „Wir veränderten schon im Speicher vorhandene Elemente grafisch. So wurde der Sludge-Pilot aus neu eingefärbten Vectorman-Teilen erstellt“, verrät Goodson.

In der Retrospektive äußern alle Beteiligten nur gute Erinnerungen an *Vectorman*. „Es war ein Riesenspaß, einen Controller in die Hand zu nehmen und es zu spielen“, sagt Weesner und fährt fort: „Ich bin auch stolz, dass ich mich für meine Ideen eingesetzt habe.“ Vieles an *Vectorman* sei persönlich konnotiert und deshalb eine Momentaufnahme seines damaligen Lebens.

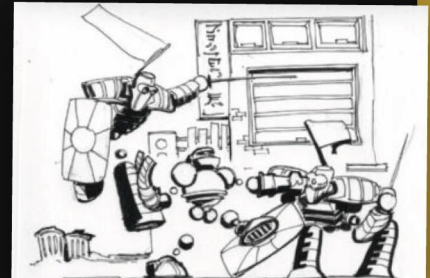
Marty Davis zeigt sich begeistert, was man aus der Hardware des Mega Drive herausgeholt habe: „Ich mag es sehr, wie wir die Herausforderung gemeistert haben. Jeder Level von *Vectorman* zeigt, wie kreativ wir waren.“ Mark Botta erinnert sich gerne daran, dass seine Programmierarbeit zum Leveldesign beigetragen hat. „Ich bin stolz darauf, dass man jeden Fernseher im Spiel aufsammeln kann. Denn ich habe es ausprobiert und die, die man nicht direkt einsammeln konnte, verschoben – der Fluss durch den Level blieb dennoch erhalten.“ Die Entwickler konnten sich kreativ austoben und sich ihren Traum vom eigenen Spiel erfüllen. Oder wie Ellis Goodson sagt: „*Vectorman* war ein Würfelwurf, bei dem die Sieben herauskommt.“

VECTORMAN 3: DIE VERLORENE VERSION

DER DRITTE TEIL SOLLTE NICHT SEIN.

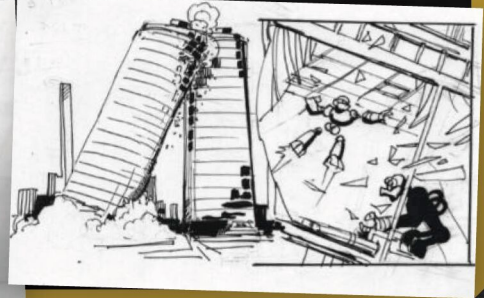
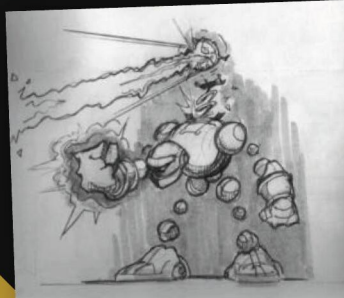
■ Jason Weesner war an zwei Versuchen (und ein bisschen auch an einem dritten) beteiligt, *Vectorman 3* zu entwickeln. Zunächst wurde Sega bei BlueSky vorgestellt, um den Saturn vor der Veröffentlichung im Westen vorzuführen. Nachdem Weesner *Astal*, *Clockwork Knight* und *Panzer Dragoon* gespielt hatte, erarbeitete er ein Design-Dokument, zu dem Ellis Goodson Dutzende Konzeptskizzen beisteuerte. Sie nannten das Spiel *Vectorman Ultra*. Aber noch bevor sie es präsentieren konnten, löste BlueSky seine Beziehung zu Sega auf und das Projekt wurde eingestellt.

Um die Jahrtausendwende verließen Weesner, Robillard, Produzent David Kunkler und der Techniker Mike Acton BlueSky und gründeten das Studio VBlank (das keine Verbindung zu VBlank Entertainment hatte). Mit einer leistungsstarken eigenen Engine wandten sie sich an Sega. Das Unternehmen schickte eine Liste von Titeln, die wiederbelebt werden sollten, darunter auch *Vectorman*. Schnell war eine



Demo namens *Vectorman Neo* fertig, in der der Held fremde Planeten erkundete. Aber der Publisher vermisste den Wiedererkennungswert und änderte seine Meinung.

Sega enthüllte auf der E3 2003 das PS2-Spiel *Vectorman 3*, das von Pseudo Interactive entwickelt werden sollte. Weesner war schockiert. Als er das Team darauf ansprach, wurde er abgewiesen. Sega verlor aber kurze Zeit später das Interesse an dem Projekt.



Pengo

POPCORN-PINGUIN



» PUBLISHER: SEGA
» ERSCHIENEN: 1982
» HARDWARE: ARCADE, ATARI 2600/5200/8-BIT,
GAME GEAR

Von Stephan Freundorfer

Dutzende faszinierende Automaten Spiele buhlten Anfang der 1980er Jahre in Kaufhäusern, Kinofoyers und Kneipen um meine Marktstücke, und unablässig tauchten neue Titel auf, die Interesse an meinem begrenzten Budget anmeldeten. Um Taschengeld-Würdigkeit zu erlangen, musste ein Spiel irgendwie herausstechen aus dem überwältigenden Angebot der goldenen Arcade-Ära, und am verlässlichsten gelang ihm das durch besondere optische und akustische Reize, die sich ab dem ersten Blick über die Schulter anderer Spielefanatiker ins Gehirn brannten. Das von Sega veröffentlichte *Pengo* war einer der Automaten, der auf diese Weise auf Anhieb mein Herz eroberte und mir seit unserer ersten Begegnung vor vier Jahrzehnten nicht mehr aus dem Kopf ging.

Allein durch seine überschaubare Spielmechanik wäre das dem Titel, der vom japanischen Unternehmen Coreland (das später zu Banpresto wurde und noch später in Bandai Namco aufging) für Sega entwickelt wurde, wohl auch nicht gelungen. *Pengo* gehört zu den seit *Pac-Man* populären „Maze-Games“: Ein-Bildschirm-Spiele, in denen der Protagonist von Gegnern verfolgt durch irgendeine Form von Labyrinth flitzt. Hier bestehen die Wände des Irrgartens aus Eisblöcken, die sich vom titelgebenden Pinguin wegschubsen oder – wenn ein weiterer Block dahinter steht – zerbröseln lassen.

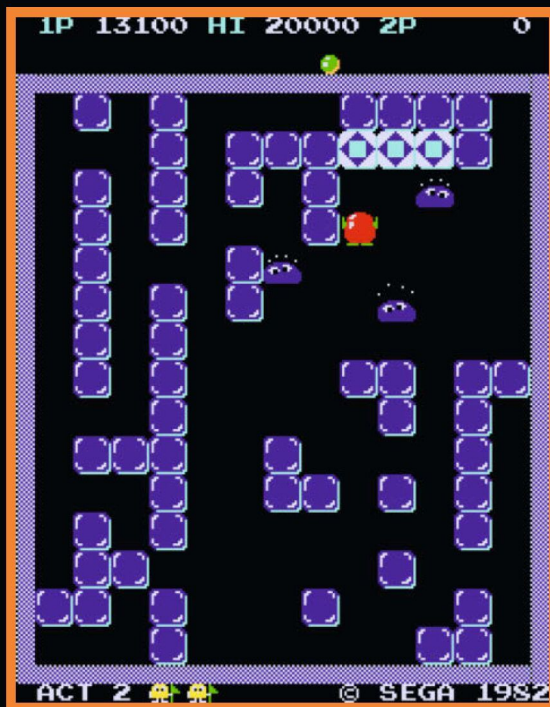
Als Gegner fungieren die Sno-Bees – knallbunte Blobs mit Kulleraugen und Boxerarmen, die manchmal ungerichtet durch die Gänge laufen, häufig aber aggressiv Pengo hinterherstürmen und sich durch das Eis in seine Richtung fräsen. Der Pinguin erwehrt sich seiner Federn durch geschubste Blöcke, die seine Gegner zermalmen, oder durch Wackeln an einer der vier Außenwände. Steht ein Sno-Bee neben der wackelnden Wand, wird er kurz betäubt und kann durch Überlaufen beseitigt werden. Erledigte Gegner werden aus einigen zu Beginn kurz aufblinkenden Blöcken durch frische Sno-Bees ersetzt – wobei maximal drei Plagegeister gleichzeitig hinter Pengo her sind.

Wer sich die Lage der „Eier-Blöcke“ merkt und geschickt durchs Labyrinth navigiert, kann sie während der Verfolgungsjagd zermalmen, um die Gesamtzahl der Gegner pro Level gefahrlos zu reduzieren. Und dann sind da noch drei unzerstörbare Diamantblöcke je Bildschirm: Pengo kann sie geschickt in Reihung bringen, um Bonuspunkte abzusahnen und seine Gegner kurz zu betäuben. Sind alle beseitigt, startet das nächste Labyrinth mit andersfarbigen, flotteren Sno-Bees – und so weiter und so fort bis „Act 16“, nach dem das Spiel wieder von vorne beginnt. Neue Elemente, klügere Gegner, Wechsel von Strategien? Fehlanzeige!

Aber warum hat sich *Pengo* dann derart in mein Herz gespielt und in mein Hirn gebrannt? Das frage ich mich selbst, als ich nach Jahrzehnten wieder mit dem kirschroten Pinguin durch die Eislabirynthe hetze. Doch ich brauche nur wenige Sekunden, um die Antwort zu wissen. Zum einen ist es die niedlich-farbenfrohe Comic-Optik, die mich auf Anhieb in diese prägende Ära meines jungen Spielerlebens zurückführt. Zum anderen sind es die Melodien von *Pengo*. Während der Action ertönt ununterbrochen eine rasant piepsende Version von „Popcorn“ – mit diesem Synthie-Superhit schlug der Deutsch-Amerikaner Gershon Kingsley 1969 die Tür zur Elektro-Pop-Welt auf, dessen synthetische Klänge mich seit jeher faszinierten.

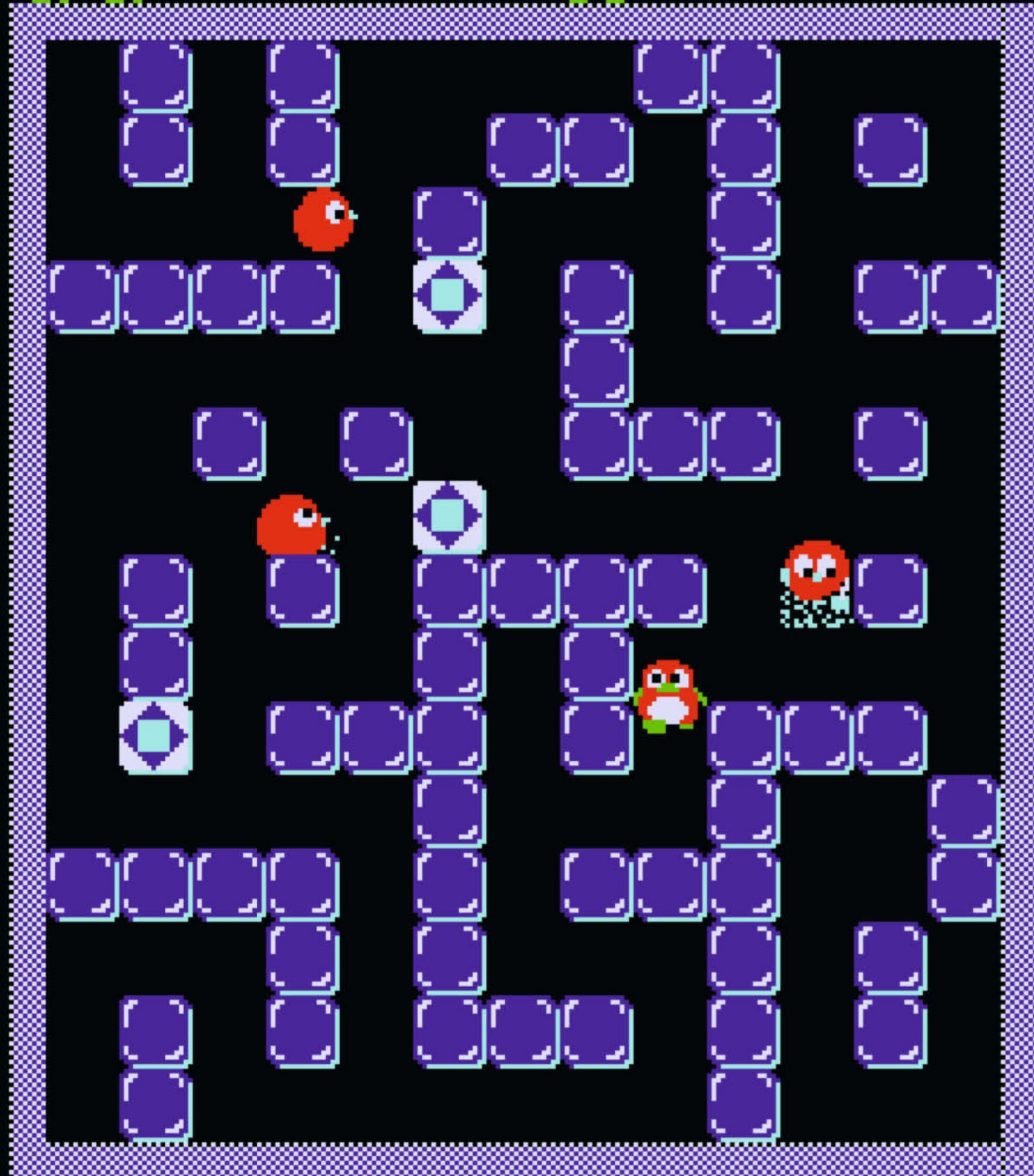
Alle zwei Runden belohnt *Pengo* mich zudem mit einem Zwischenspiel, bei dem ein paar Pinguine zu einer gehetzt quäkenden Strophe von Beethovens *Ode an die Freude* auftreten. Auch dieser unvergänglichen Melodie konnte und kann ich mich bis heute nicht entziehen. „Freude, schöner Götterfunken, Liebe aus Silizium, ich betrete Pixel-trunken digitales Altertum.“ Danke für den Trip zurück, lieber Pinguin! (Und sorry fürs Verballhornen, Schiller.) ★

» RETRO-REVIVAL



2330 HI 20000 2P

0



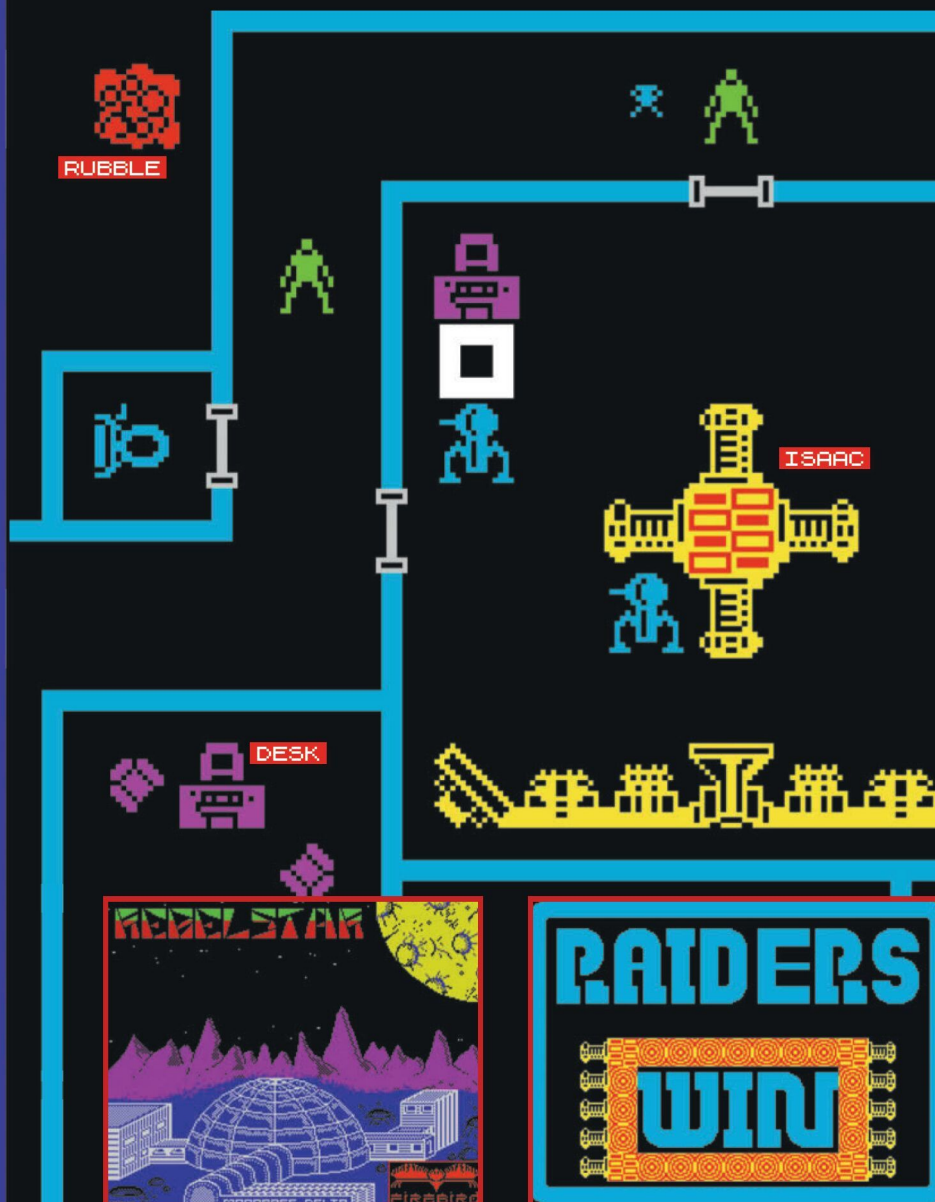
ACT 2



© SEGA 1982

REBELSTAR

MIT DEM ZWEITEN *REBELSTAR*-SPIEL HIELT DIE ACTION-STRATEGIE EINZUG AUF DEM ZX SPECTRUM. GLEICHZEITIG BEFEUERTES ES DIE KARRIERE VON JULIAN GOLLOP. SCHULTERT ALSO DAS PHOTONENGESCHWÄRM – DIE CYBERHORDEN ERWARTEN EUCH!



Budget-Spiele waren in den 80er Jahren für Kinder mit wenig Geld ein wahrer Segen. Allerdings wusste man nie so recht, was man für 1,99 Pfund (das waren umgerechnet gut drei Euro) bekam. Auf jedes Juwel kam Schrott im Dutzend.

Eines der seltenen Juwelen war *Rebelstar*, ein SF-Rundentaktikspiel von Julian Gollop. Firebird Software veröffentlichte es im Herbst 1986. Der Spieler steuert die Söldnergruppe Raiders, die die Mondbasis Delta angreift, um den Zentralcomputer Isaac zu zerstören. Der wird von Elitedroiden bewacht. Nach der Wahl des Schwierigkeitsgrads, der die Anzahl der Droiden und die Stärke der Truppe beeinflusst, werden die Soldaten außerhalb der Basis abgesetzt. Unterstützt werden sie von Kampfdroiden, die durch Luftschleusen in die Basis eindringen. Jeder Raider besitzt eine Waffe und diverse Gegenstände, darunter ein Medpack zur Heilung verletzter Teamkameraden, Munition und ein Lichtschwert.

Da die Raiders das Überraschungsmoment auf ihrer Seite haben, sind sie zuerst am Zug. Der Spieler steuert den Cursor mit den Tasten QWEADYXC, die ein Quadrat um den Buchstaben S (für Select) bilden. Markiert man eine Einheit, sieht man grundlegende Daten: Karten- oder Objektinformationen (je nachdem, wo man sich befindet), den Namen der Einheit und das verwendete Objekt. Wählt man eine Figur aus, gibt es weitere Informationen: Moral, Ausdauer, Aktionspunkte und Schutz werden auf dem Bildschirm angezeigt. Die Moral sinkt, wenn Einheiten den Tod eines Kameraden miterleben. Schutz bezieht sich auf die Umgebung. Wer ohne Pause die Mondbasis durchkämmt, verliert Ausdauer. Die Folge sind weniger Aktionspunkte – und die sind das kostbarste Gut in diesem Spiel.

Jede Einheit hat ein bestimmtes Punktekongent. Jede Aktion verbraucht einen Teil davon. Eine horizontale oder vertikale Bewegung kostet zwei Punkte, eine

» EINHEITEN FÜHLTEN SICH LEBENDIG AN MIT IHREN EINZIGARTIGEN ATTRIBUTEN UND WITZIGEN NAMEN.«

FERNANDO PEREIRA



» [ZX Spectrum] Es gab wieder den Zwei-Spieler-Modus.



» [ZX Spectrum] Der Feuermodus ist aktiviert.



» [ZX Spectrum] Die Trümmer des Schlachtfeldes.

REBELLEN-FÜHRER

MIT DIESEN TAKTIKTIPPS WERDET IHR EIN MEISTER.

SCHÜTZEN UND BEWAHREN

■ Die Waffen unterscheiden sich in Aktionspunkte-Verbrauch, Genauigkeit und Munitionsvorrat. All das muss ausbalanciert sein und entsprechend den Fähigkeiten der Einheit eingesetzt werden. Nachladen nicht vergessen!

VERTEIDIGUNGSLASER

■ Im Süden der Mondbasis befinden sich drei Verteidigungslaser. Sobald alle drei zerstört sind, kann sich Verstärkung auf den Weg machen. Der erste Raider trifft innerhalb von drei Runden ein, ein zweiter kurz darauf.

GESUNDE DROIDEN

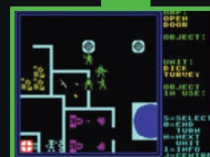
■ Die Droidenstationen dienen auch dem Schutz. Stellt ihr einen Kampfdroiden auf eine der rot-weißen Flächen, erhält er einen Schutzbonus von 50 Punkten. Zusammen mit seiner Panzerung ist er fast unverwundbar.

GRIFFBEREIT IM NAHKAMPF

■ Die Photonenwaffe ist die mächtigste in *Rebelstar*, aber auf große Entfernung komplett nutzlos. Da der Schnellschuss aber nur zwei Aktionspunkte kostet, ist sie im Nahkampf von unschätzbarem Wert. Hinzu kommen 18 Schuss im Magazin.

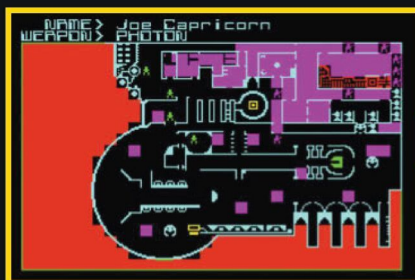
ABLENKEN, ZERSTÖREN UND TRIUMPHIEREN

■ Die Siegertaktik: Nutzt den Südost-Trupp als Ablenkung! Zerschneidet die Luftschleuse und positioniert den Kampfdroiden im Innern der Basis. Der Feind stürmt auf ihn zu, sodass der Rest der Truppe freie Bahn zu Isaac hat.



STERNEN-RÜCKKEHR

NOCH MEHR REBELLEN-GESCHICHTEN.



REBELSTAR RAIDERS

■ Die Geschichte der Raiders beginnt hier. Ein Großteil des *Rebelstar*-Gameplays hat seinen Ursprung in diesem Zwei-Spieler-Titel. In der ersten Mission greifen die Raiders eine Mondbasis an, die als Bergbauanlage getarnt ist. Captain Krenon schließt sich ihren Truppen an.



REBELSTAR II

■ Julian Gollop reagierte auf die Kritik an *Rebelstar* (hauptsächlich den leichten Schwierigkeitsgrad) und führte ein Zuglimit ein, durch das man panisch angetrieben wird. Wie im Film *Aliens* müssen die Raiders Eier stehlen und ihr Schiff entern, bevor es abhebt.



REBELSTAR: TACTICAL COMMAND

■ Die 2005 erschienene Fortsetzung vereint mehrere Gollop-Werke zu einem rundenbasierten Abenteuer für den Game Boy Advance. Der grafische Stil erinnert an *UFO: Enemy Unknown*, die raffinierten Kämpfe an *Laser Squad*. Hat mit dem ursprünglichen *Rebelstar* wenig zu tun, ist aber unterhaltsam.



» [ZX Spectrum] Der Kampf um die Mondbasis ist vorbei.



» [ZX Spectrum] Die beiden Waffenkammern.

KENNT EURE FEINDE

DIESE ADVERSARIEN ERWARTEN EUCH HINTER DEN LUFTSCHLEUSEN.

ANDROIDE

■ Das Multitalent hat durchschnittliche Lebens- und Aktionspunkte, eine gute Waffenfertigkeit, aber keine Rüstung. Bewaffnet mit Laserpistole.



MENSCHEN

■ Weniger Panzerung und Ausdauer als die Roboter, dafür verfügen sie über taktische Fähigkeiten und sind gerissener.



MEISTER-DROIDE

■ Der tödlichste Droide hat viele Trefferpunkte und eine dicke Panzerung, aber nur wenige Aktionspunkte.



MINEN-DROIDE

■ Riesig und schwerfällig. Kann keine Feinde angreifen, hat aber enorm viele Lebenspunkte. Deshalb eine wertvolle Einheit zum Blocken.



PATROUILLENDROIDE

■ Wenig Lebenspunkte und geringe Schusskraft, aber nicht zu unterschätzen. Hat viele Aktionspunkte und ist wegen seiner Größe schwer zu treffen.



WACH-DROIDE

■ Mittelmäßig gepanzert und mehr Aktionspunkte als der Meisterdroide. Der Laser am Kopf ist die stärkste Waffe.



DIENER-DROIDE

■ Zunächst unbewaffnet. Aber wenn die Operatives ihre Waffenkammer geöffnet haben, können sie für Angriffe eingesetzt werden.



»AUS REBELSTAR WURDE LASER SQUAD, DARAUS GING DAS MEISTERWERK UFO: ENEMY UNKNOWN HERVOR.«

FERNANDO PEREIRA

► diagonale verbraucht bis zu zwei weitere. Mit jeder Aktion werden die Punkte zu einem bestimmten Prozentsatz reduziert. Gegenstände fallenzulassen, zu wechseln oder aufzuheben kostet 10, das Nachladen einer Waffe 50 Prozent. In der Hitze des Gefechts sind die Aktionspunkte schnell aufgebraucht. Man muss also sorgsam damit umgehen.

Eine zentrale Rolle spielen die Aktionspunkte im Kampf. Sobald eine Einheit eine Waffe in der Hand hält, kann sie einen gezielten Schuss abgeben, der mehr Aktionspunkte kostet als ein Schnellschuss. Die *Rebelstar*-Engine berechnet anhand der Parameter Schussart, Waffenart und Waffenfertigkeit der Einheit die relative Chance, das Ziel zu treffen. Wer nach der Auswahl einer Einheit die Taste F (für Feuermodus) drückt, aktiviert eine alterna-

tive Ansicht, durch die Freund und Feind als farbige Kreise dargestellt werden. Der Cursor schaltet ein Ziel auf, das man angreifen kann, und es werden kampfbezogene Statistiken angezeigt: die Trefferchance, die verbleibende Munition, die restlichen Aktionspunkte sowie die Kosten für den gezielten und den Schnellschuss. Der Spieler kann einer Einheit außerdem befehlen, einen Feind, der dumm genug ist, sich ins Blickfeld zu wagen, zu beschießen. Hat ein Raider das Feuer eingestellt, kann er sich in Deckung begeben, nachladen oder erneut angreifen, wenn noch Aktionspunkte übrig sind. Wie wirkungsvoll ein Treffer ist, hängt von Entfernung, Panzerung und Waffenfertigkeit ab.

Auf den später genretypischen Kriegsnebel verzichtet *Rebelstar* noch. Die Basis ist von Beginn an einsehbar, die Position der Feinde bekannt. Vier Luftschleusen – drei im Westen, eine im Südosten – ermögli-

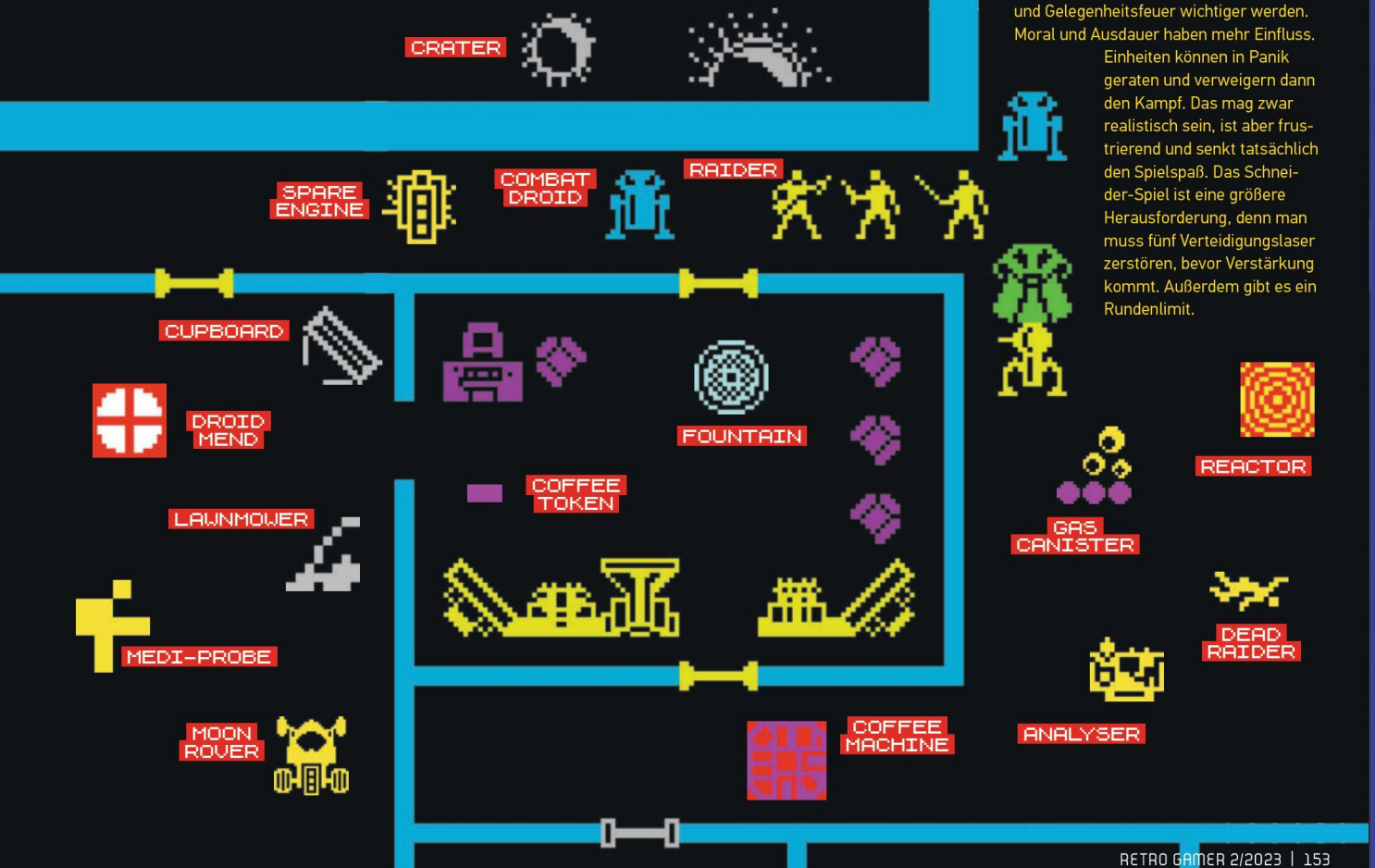


KONVERTIERUNGS-KAPRIOLEN

SO LIEF *REBELSTAR* AUF DEM SCHNEIDER CPC.

■ Ein Jahr nach der Spectrum-Veröffentlichung brachte Julian Gollop *Rebelstar* auf den Schneider CPC. Die Spielmechanik blieb gleich, die Soundeffekte waren kna- kig. Verändert wurde aber die Karte, die aus engen Korridoren und Verbindungs- räumen besteht. Die Raiders werden vom Spieler manuell eingesetzt und sind nicht wahllos in der Basis verteilt. Laser- waffen sind tödlicher, wodurch Deckung und Gelegenheitsfeuer wichtiger werden. Moral und Ausdauer haben mehr Einfluss.

Einheiten können in Panik geraten und verweigern dann den Kampf. Das mag zwar realistisch sein, ist aber frustrierend und senkt tatsächlich den Spielspaß. Das Schnei- der-Spiel ist eine größere Herausforderung, denn man muss fünf Verteidigungslaser zerstören, bevor Verstärkung kommt. Außerdem gibt es ein Rundenlimit.



AN DIE GEWEHRE

DIESE WAFFEN FINDET IHR IN *REBELSTAR*.



LASER-GEWEHR

■ Raiders-Standardwaffe: Schaden und Genauigkeit mittelmäßig, sechs Schuss, kostet viele Aktionspunkte.



LASER-PISTOLE

■ Kleiner und schneller, verbraucht viel weniger Aktionspunkte, zehn Schuss. Ungenau, macht wenig Schaden.



PHOTON

■ Ungenauer als das Lasergewehr, aber nur zwei Aktionspunkte pro Schuss. Verheerend im Nahkampf.



LICHT-SCHWERT

■ Oft die einzige Möglichkeit, wenn keine Munition mehr da ist. Hilfreich gegen Verteidigungslaser und Isaac.



SPRENG-FACKEL

■ Jeder Kampfdroid hat vier davon. Werden benötigt, um in die Basis zu gelangen. Sind aber auch gegen Feinde tödlich.



PISTOLE

■ Operatives-Standardwaffe. Kostet ein paar Aktionspunkte mehr als die Laserpistole, ist ungenauer und als Distanzwaffe ungeeignet.



AUTOMATIK-GEWEHR

■ Die selbstladenden Gewehre der Operatives sind sicher verstaubt. Präziser als die Laserpistole und mit 14 Schuss.

[PC] *Archrebel Tactics* sieht sehr speziell aus.



ENTWICKLER-FRAGERUNDE

RETRO GAMER SPRICHT MIT FERNANDO PEREIRA, DER AN *ARCHREBEL TACTICS* ARBEITET, EINER HOMMAGE AN JULIAN GOLLOPS KLASNISCHES STRATEGIESPIEL.

RG: Erinnern Sie sich an Ihre erste *Rebelstar*-Partie?

FP: Natürlich! Ich war sehr fasziniert von dem Spiel. Dabei habe ich nur meinem Cousin und seinen Freunden zugeguckt und Fragen gestellt.

RG: Warum ist *Rebelstar* auch heute noch wichtig?

FP: Es bot eine große, scrollende Karte mit vielen steuerbaren Einheiten, die durch ein ebenso simples wie fesselndes System angreifbar waren. Die Einheiten fühlten sich lebendig an mit ihren einzigartigen Attributen und witzigen Namen. Dann gab es Schüsse, die um ein paar Pixel danebengingen, und den Nahkampf, wenn die Munition ausging. Leichen konnten geplündert werden und behinderten den Weg.

RG: Haben Sie das Spiel gegen einen Freund gespielt?

FP: Mein ganzes Zimmer war voller *Rebelstar*-Fans! Wegen der langen Spieldauer haben wir zwei gegen zwei gespielt und uns bei jeder Runde abgewechselt. Wir haben die perfekte Taktik für die Verteidiger herausgefunden: Alle Kräfte müssen in den Computerraum. Dagegen können die Raiders nicht viel unternehmen.

RG: Warum arbeiten Sie an einer Neuauflage von *Rebelstar*?

FP: Aus *Rebelstar* wurde *Laser Squad*, daraus ging das Meisterwerk *UFO: Enemy Unknown* hervor. *Rebelstar* haben wir dadurch verloren und ich vermisse es sehr. Ich möchte es wiederbeleben, damit auch die jetzige Generation es erleben kann.

RG: Welche Verbesserungen werden Sie vornehmen?

FP: Die Wegfindung ist ausgefeilter, es wird Sichtlinien, den Nebel des Krieges, ein System zum Aufleveln der Einheiten, Schaden an Körperstellen und eine hybride Kampagne geben, die sowohl handgefertigt als auch prozedural generiert ist. *Archrebel Tactics* macht all das, was *Rebelstar* ausmachte – nur besser. Nostalgiker können einige Funktionen aber abschalten.

Mehr Informationen unter archrebel.blogspot.com.

MEDIBED



DEFENCE LASER



» [ZX Spectrum] Supercomputer Isaac.



» [ZX Spectrum] Lichtschwerter öffnen Türen und Schleusen.

» **ICH MÖCHTE *REBELSTAR* WIEDERBELEBEN, DAMIT AUCH DIE JETZIGE GENERATION ES ERLEBEN KANN.**«

FERNANDO PEREIRA

► chen den Zugang. Dafür benötigt man den Schneidbrenner eines Kampfdroiden. Der nordwestliche Eingang führt zu einem Korridor, über den man Isaac auf direktem Weg erreichen kann. Dort angekommen benötigt man Sprengfackeln, um die gelben Sicherheitstüren zu durchbrechen. Ein Raider mit entsprechender Waffenfertigkeit kann diese Türen und die Luftschleusen mit einem Lichtschwert durchschneiden. In der Mitte des Stützpunkts befindet sich eine Garage mit Mondrovern und Ersatzteilen. Durch sie gelangt man zur Wasserfilterung und in den Garten. Im Süden der Karte liegen Droidenstationen und Büros, im Nordosten sind der Reaktor und die Krankenstation.

Die Beschaffenheit des Bodens im Stützpunkt hat Auswirkungen auf die Aktionspunkte. Der nordwestliche Teil der Karte ist mit Trümmerhaufen übersät. Je

mehr Leichen und Droidenschrott sich anhäufen, desto mehr Punkte verbraucht man, um sie zu passieren. Am Ende einer *Rebelstar*-Partie ist die Basis an einigen Stellen beinahe unpassierbar.

Firebird wollte unbedingt einen Einzelspielermodus. Dabei hatte Julian Gollop *Rebelstar* wie den Vorgänger als **Zwei-Spieler-Titel konzipiert**. Der

zweite Spieler verteidigt die Mondbasis als Teil einer Operatives genannten Gruppe. Eine Handvoll Droiden aus dem Einzelspielermodus ist übrig geblieben, einige von ihnen müssen aber mit einem Schlüssel aktiviert werden. Die menschlichen Wächter sind wahllos in der Basis verteilt. Sie können ihre Waffen abfeuern und wechseln, sich gegenseitig heilen und sich bewe-

gen. Die Basis wird leicht verändert: Einige Droidenstationen werden durch Toiletten ersetzt. Zwei zuvor leere Räume sind versperrt, in ihnen befinden sich Waffenkammern, die die Operatives bewachen müssen, aber auch plündern können. Wie die Raiders erhalten sie Verstärkung.

Rebelstar kam gut an: Die Kombination aus großer Karte, hübscher Grafik und zugänglichem Strategiepart sprach viele Spieler an. „Einfach zu erlernen, aber raffiniert und ausgeklügelt“, schrieb das britische ZX-Spectrum-Magazin *Crash* und vergab für den Titel 93 Prozent. Die Verkaufszahlen waren so gut, dass Firebird eine Fortsetzung in Auftrag gab. *Rebelstar II* war vom Film *Aliens* inspiriert und führte ein Zeitlimit ein. Danach wandte sich Julian Gollop *Laser Squad*, *Lords of Chaos* und seinem bekanntesten Spiel zu, das viel mit *Rebelstar* gemein hat: *UFO: Enemy Unknown*.

Das war weitaus komplexer, außerdem ging es um die weltumspannende Rettung der Menschheit vor einer außerirdischen Bedrohung. *Rebelstar* hingegen hatte nur eine Karte und ein bescheidenes Regelwerk. Aber das reichte aus, um Spieler viele Nachmittage zu beschäftigen. Nicht schlecht für zwei Pfund ... *



» [Schneider CPC] Die CPC-Version ist tödlicher.



» [Schneider CPC] Die Raiders werden auf dem Schneider CPC manuell eingesetzt.

HEWSON



» Andrew Hewson gründete 1982 Hewson Consultants, das bald Top-Hits in Reihe herausbrachte.

Auch bei Hewson begann die Reise als 8-Bit-Softwarehaus mit einem Computer von Sinclair. Andrew Hewson studierte den ZX80 nach dessen Veröffentlichung. Er war entschlossen, seine Schreibprobleme zu überwinden, und erstellte ein Buch mit Tipps und Hinweisen für den Sinclair-Computer. Da er daran glaubte, dass Computern die Zukunft gehörten, ließ er seinem ersten Buch eines für den ZX81 folgen und vertrieb es über den Versandhandel von Hewson Consultants.

Andrew arbeitete zunächst aus seinem Gästezimmer heraus, während er seinem regulären Vollzeitjob nachging. Die Messe ZX Microfair bestärkte ihn 1981 in seinem Glauben an die Popularität von Computern. Bald darauf bat ihn der Verlag EMAP, eine Kolumne in dessen neuem Computermagazin *Sinclair User* zu schreiben. „Hewson's Helpline“ katapultierte Andrew in die Haushalte des ganzen Landes, und als der ZX Spectrum zum durchschlagenden Erfolg wurde, erhielt Hewson massenweise Kassetten von hoffnungsvollen Spieleentwicklern zur Begutachtung zugesandt.

Der wichtigste Kontributor war Mike Male, ein Fluglotse, der in seiner Freizeit komplexe Flugsimulationen wie *Pilot* (auf dem ZX81) und *Nightflight* (ZX Spectrum) entwickelte. Der Erfolg von *Nightflight* brachte Hewson dazu, in die Kassettenvervielfältigung zu investieren. 1983 gab Andrew seinen Job und das Büro in Wallingford auf, stellte einige Vollzeitmitarbeiter ein und mietete ein 2.000 Quadratmeter großes Lager außerhalb von Didcot. Der ZX Spectrum hatte dem Markt für Computerspiele einen enormen Auftrieb gegeben, und eine bestimmte Einsendung festigte den aufkeimen-

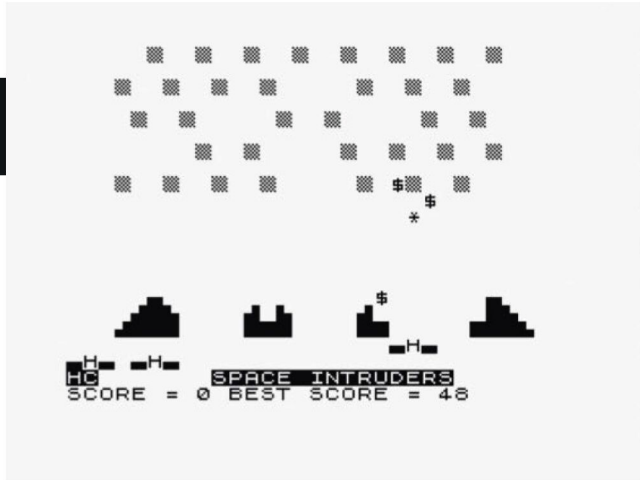
**VON DEN BEScheidenEN ANfängen
MIT *SPACE INVADERS*-KLONen
AUF DEM ZX81 UND DANK
PROGRAMMIER-STARS WIE ANDREW
BRAYBROOK UND STEVE TURNER
WURDE HEWSON CONSULTANTS
ZU EINEM DER ANGESEHENSTEN
SOFTWAREHÄUSER DER 80ER. WIR
FEIERN MIT ANDREW HEWSON
EINIGE DER FANTASTISCHSTEN
SPIELE SEINER SPIELESCHMIEDE.**

den Ruf von Hewson als Spectrum-Spezialist. Es handelte sich um das Spiel *3D Space Wars*, dessen Autor, Steve Turner, später ein wesentlicher Bestandteil von Hewson werden sollte.

Während Hewson seinen Katalog aufbaute, entdeckte Steves Geschäftspartner Andrew Braybrook seine Liebe zum Rivalen des Spectrum, dem Commodore 64. Während Steve technisch beeindruckende Spiele wie *Avalon* und *Dragonlord* entwickelte, verschob sich das Kräfteverhältnis durch Andrew Braybrooks Dreifachschlag aus *Gribbly's Day Out*, *Paradroid* und *Uridium*. Alle drei Spiele kamen gut an, und Letzteres wurde ein Verkaufshit. Damit verfügte Hewson über einen beneidenswerten Spielekatalog für die beiden größten Heimcomputer im Vereinigten Königreich.

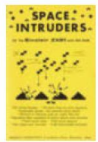
Das Softwarehaus hatte sich einen Ruf für hochwertige und innovative Spiele erworben und war in der Lage, hervorragende Programmierer wie Raffaele Cecco zu gewinnen. Es resultierten Shoot-em-ups wie *Zynaps*, *Cybernoid*, *Netherworld* und *Marauder*, Run-and-gun-Titel wie *Exolon* und *Stormlord* sowie die bahnbrechenden Titel *Nebulus* und *Eliminator*. Praktisch jedes dieser Spiele wurde von der Kritik gelobt und in Hewsons goldener Zeit zwischen 1987 und 1989 veröffentlicht.

Danach aber hatte Hewson, wie viele andere 8-Bit-Publisher auch, mit den steigenden Kosten der 16-Bit-Ära zu kämpfen. 1991 wurde die Firma dichtgemacht. Dennoch wird der Name Hewson vor allem bei Spectrum- und Commodore-Fans für immer in Erinnerung bleiben, da das Unternehmen in den 80er Jahren mit bemerkenswerter Beständigkeit wirklich bahnbrechende Spiele herausbrachte.



SPACE INTRUDERS

ZX81 • 1981



■ Mit Dollarzeichen für die Alien-Raketen und Sternchen für das Kanonenfeuer des Spielers drückt dieser *Space Invaders*-Klon dem erfolgreichen Shoot-em-up von Taito seine ZX81-Ästhetik auf. *Space Intruders* ist trotz des Mangels an maßgeschneiderten Grafiken eine anständige Leistung, bei der die Phalangen von Aliens bedrohlich schweben, während der Spieler hinter den pyramidenähnlichen Gebäuden Schutz sucht.

Auch wenn die fliegende Untertasse aus *Space Invaders* fehlt und die Invasoren auch nie zum Sturzangriff ansetzen (was viel von der Panik und der Spannung des Originals kostet), spielt es sich immer noch bemerkenswert gut, besonders wenn man die primitiven Fähigkeiten des ZX81 bedenkt.

ANDREWS ERINNERUNGEN



Unsere erste Entwicklung mit richtiger Tragweite. Am Anfang dachten wir, es wäre der richtige Weg, andere zu kopieren.

NIGHTFLITE

ZX SPECTRUM • 1982



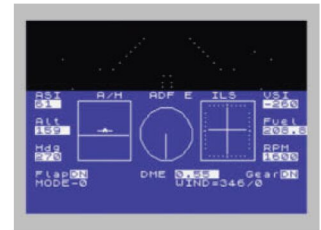
■ Nach dem Debüt von *Pilot* auf dem ZX81 programmierte Mike Males *Nightflight* auf dem 16-KB-Spectrum – und schuf Hewsons ersten großen Hit. Der ausschließlich im Nachthimmel stattfindende Simulator setzte durch seine Tiefe und Komplexität neue Genre-

Standards. Die wiederveröffentlichte Version enthielt einen professionell produzierten Kassetteneinleger.

ANDREWS ERINNERUNGEN



Mike Male war ein echter Fluglotse am Flughafen Heathrow. Er umging das Problem der 3D-Ansicht des Bodens, indem er das Spiel in den Nachthimmel setzte.



3D SPACE-WARS

ZX SPECTRUM • 1983



■ Weltraum-Shooter waren 1983 durch *Star Wars* und *Space Invaders* sehr beliebt. Als ein junger Programmierer aus Essex, Steve Turner, sein erstes Spiel einschickte, erkannte Andrew sofort das kommerzielle Potenzial des Weltraum-Shooters. Steve verbesserte durch alle 3D-Teile der „Seiddab-Reihe“ („Baddies“ rückwärts geschrieben) das Tempo und schuf eine actiongeladene Serie für den ZX Spectrum. Die Spiele trugen zum guten Ruf von Hewson bei.

ANDREWS ERINNERUNGEN



Anders als alles, was zu dieser Zeit erhältlich war! *3D Seiddab Attack*, sorry für den Namen, war die Fortsetzung, und mit dem dritten Teil, *3D Lunattack*, holte Steve so viel wie möglich aus dem ZX Spectrum heraus.



DIE SEIDDAB-SAGA

Wie wir die Seiddab-Bedrohung bekämpfen.

3D SPACE-WARS

■ Die mörderischen Seiddab verwüsten systematisch unser Sternsystem. Ihr springt in das letzte Raumschiff der Fighter-Killer-Klasse und tragt den Kampf zu den Aggressoren.

3D SEIDDAB ATTACK

■ Die anfängliche Invasion wurde nur teilweise abgewehrt, und jetzt ist die Erdoberfläche in Gefahr! Patrouilliere mit deinem Panzer durch die Straßen und zerstöre die Seiddab-Untertassen.

3D-LUNATTACK

■ Die Invasion der Seiddab wurde zurückgeschlagen. Jetzt greift ihr die Mondbasis der Bösewichte mit dem Z5 Luna Hover Fighter an.

DI-LITHIUM-LIFT

■ In dem einzigen Serienspiel, das nicht von Steve programmiert wurde, haben die Seiddab eure Energieversorgung gestohlen. Findet den Tresor und holt die Kristalle zurück!

ASTROCLONE

■ Die Seiddab-Kriege sind zwar seit 20 Jahren vorbei. Doch nur Superklone, die durch die offenen Sternentore gestoßen werden, können die Bedrohung der Seiddab ein für alle Mal abwehren.



DI-LITHIUM LIFT

ZX SPECTRUM • 1983

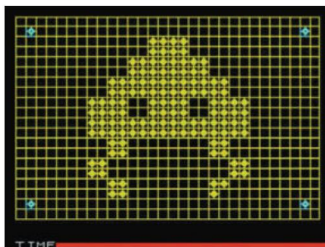
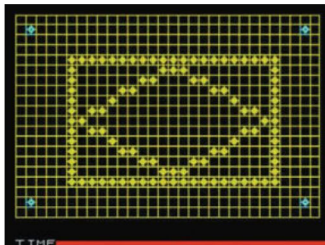


■ Das rasante Arcade-Spiel, das im gleichen Jahr wie *3D Space-Wars* veröffentlicht wurde, thematisiert eine weitere Episode der Seiddab-Geschichte. Die wertvollen Dilithiumkristalle wurden von der Erde gestohlen und in einem Gewölbe gesichert. *Di-Lithium Lift* ist gitterbasiert im Stil von Oceans *Transversion* und Jeff Minters *Gridrunner*. Unter unaufhörlichem Beschuss sammelt ihr Dilithiumkristalle und steuert euren Stab-Avatar durch das Labyrinth. Der Programmierer des Arcade-Titels, Simon Cobb, arbeitete später für Ocean Software.

ANDREWS ERINNERUNGEN



Das war einer unserer ersten Titel. Ein klassisches Arcade-Erlebnis mit krachenden SF-Soundeffekten, der mich süchtig gemacht hat. Der Programmierer Simon hat wie ich später die Branche verlassen.



AVALON

ZX SPECTRUM • 1984

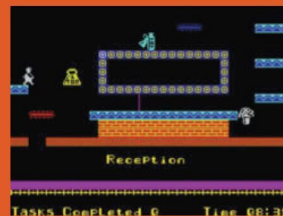
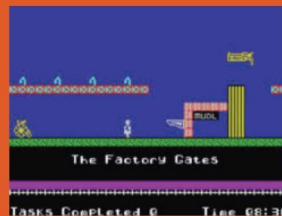
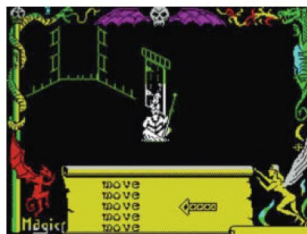


■ *Avalon* und dessen Fortsetzung *Dragonorc* waren für Autor Steve Turner und Hewson ein weiterer Meilenstein der 80er Jahre. Inspiriert durch die Legende von König Artus steuert ihr die astrale Form des Zauberers Maroc, der losgezogen ist, um den Lord of Chaos zu stoppen. Zahlreiche Zaubersprüche und Schauplätze, die schöne Grafik und die damals bahnbrechende Spielmechanik (in der Feinde den Helden auch über den Bildschirmrand hinaus verfolgten) machten *Avalon* zu einem bedeutenden Spectrum-Spiel.

ANDREWS ERINNERUNGEN



Ein brillantes Spiel, für das wir eine Pressevorstellung in London auf der South Bank abhielten, während Bryan Ferry *Avalon* im Hintergrund spielte.



TECHNICIAN TED

ZX SPECTRUM, SCHNEIDER CPC • 1985



■ Das Entwicklerduo aus Steve Marsden und David Cooke wurde 1985 mit diesem Plattformformer bekannt. *Technician Ted* folgt der rundlichen Titelfigur durch einen typischen Arbeitstag in seiner Mikroprozessorfabrik. Während Ted die 21 Aufgaben erfüllt, versuchen verrückte Charaktere und feindselige Objekte, sein Leben zu rauben. Trotz der kniffligen Steuerung gab es für das solide Spectrum-Spiel viel Lob. Eine 128-KB-Version namens *The Megamix* folgte ein Jahr später.

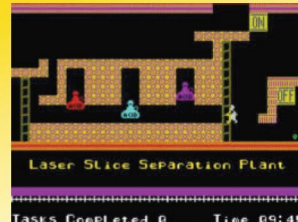
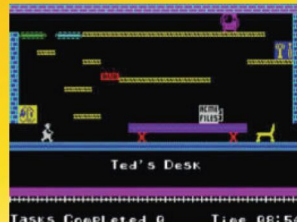
ANDREWS ERINNERUNGEN



Ein anspruchsvolles Spiel, erfolgreich genug, um es auf den Spectrum 128K zu bringen. Ich war schon immer an der zugrunde liegenden Technologie interessiert, und der maßgeschneiderte Ladebildschirm machte *Technician Ted* noch interessanter.

TEDS AUFGABEN

Mit dem Tagesgeschäft ist Techniker Ted ziemlich beschäftigt.

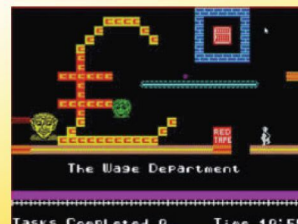
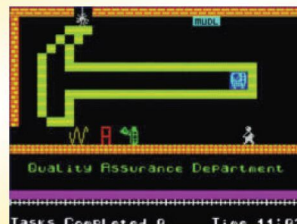


TEDS SCHREIBTISCH (BIS) 08:56

■ Die erste Aufgabe an Teds Tag besteht darin, zum Schreibtisch zu gehen und Werkzeuge aufzuheben. Aber Vorsicht, er ist nicht einmal hier sicher! Trotzdem erleichtert euch dieser Level den Einstieg.

LASER-SCHLEIBENTRENNUNG (BIS) 12:15

■ Bei einer der wichtigsten Aufgaben von Ted überwacht er einen chemischen Prozess mit bedenklich aktiven Säureflaschen.

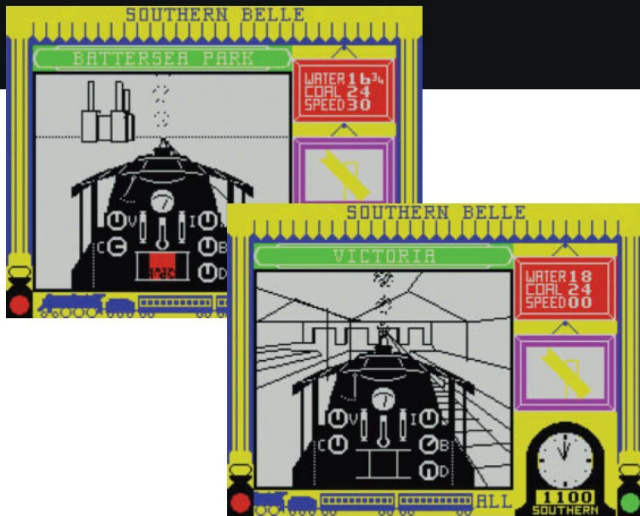


QUALITÄTSSICHERUNG (BIS) 14:25

■ Einige der Räume in Techniker Ted ändern sich, wenn Ted Aufgaben erledigt. Nachdem er die Produktion mehrerer Artikel überwacht hat, studiert er den Computer in der Qualitätssicherung.

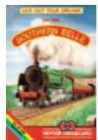
DIE LOHNABTEILUNG (BIS) 16:07

■ Nur noch ein wenig Bürokratie trennt Ted von seinem verdienten Lohn, der Fahrt nach Hause und einem eventuellen Abstecher in die Kneipe.



SOUTHERN BELLE

ZX SPECTRUM, DIVERSE • 1985



■ Mike Male konzentrierte sich 1985 auf diesen Zugsimulator, der in den frühen 30er Jahren spielt. Als Lokführer und Feuerwehrmann habt ihr mehrere Aufgaben: die Geschwindigkeit des Zuges steuern, die Gleissignale beachten, Wasser- und Kohlestand der Lokomotive überwachen. In der Drahtgitteransicht scrollt die englische Landschaft vorbei, während ihr aus verschiedenen Szenarien die für euch passende auswählt: Eine Fahrt hinunter an die Küste, oder doch lieber Volldampf voraus, um bestehende Rekorde zu brechen? *Southern Belle* war ein weiterer Hit für Hewson; die Fortsetzung *Evening Star* befuhr 1987 die Bath-Bournemouth-Linie.

ANDREWS ERINNERUNGEN



Eine großartige Pressevorstellung im Steam Railway Center in Didcot! Journalisten traten gegeneinander an, um auf einer Dampflokomotive mitfahren zu dürfen.



GRIBBLY'S DAY OUT

COMMODORE 64 • 1985



■ Andrew Braybrook gab 1985 mit *Gribbly's Day Out* sein Commodore-64-Debüt. Protagonist ist ein Froschwesen vom Planeten Blabgor, auf dem auch Gribblys Nachkommen, die Gribblets leben. Auf der Suche nach Aufregung bringen sich diese in große Gefahren, weil die Bösewichte die kleinen Knitche gerne jagen. Nicht zuletzt auch der mutierte Blabgorianer Seon, der in einem Netz festgehalten wird. Gribbly bringt die Kleinen in seiner Höhle in Sicherheit, wo ein faszinierender Evolutionsprozess stattfindet. Klassische Elemente wie in Defender wurden mit neuen Spielmechaniken kombiniert.

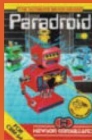
ANDREWS ERINNERUNGEN



Unser erster Commodore-64-Titel und ein brillanter noch dazu! Ich habe immer noch ein Faible für *Gribbly's*, und es war ein gutes Erstlingswerk für Andrew Braybrook und Hewson auf dem C64.

PARADROID

COMMODORE 64 • 1985



■ *Paradroid* ist ein 8-Bit-Klassiker, der zu den besten Titeln für den Commodore 64 gehört. Spätestens damit ging Braybrooks Ruf durch die Decke. Die Handlung: Eine Reihe von Radionikstrahlen hat eine Flotte von robotergesteuerten Frachtern getroffen, woraufhin die metallischen Wächter rebelliert haben. Die Erde hat nur die Chance, einen Prototyp, bekannt als Influencer Device, zu senden, um die abtrünnigen Roboter mit einem Laser zu eliminieren oder diese mit Hilfe des Transfer Modes zu übernehmen. Der Mix aus 2D-Shooter und Zeitdruck-Denkspiel wurde durch seine Komplexität und Präsentation von *Zzap!64* als „fehlerlos in Aussehen und Ausführung“ geadelt. Mit acht Schiffen, die jeweils mehrere Decks beherbergen, dem innovativen Kurzschluss-Minispiel und Dutzenden von Robotern, die es zu bekämpfen gilt, ist es auch eines der Commodore-Spiele mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis.

ANDREWS ERINNERUNGEN



Graftgold hat etwas sehr Originelles entwickelt. Es dürfte als eines der elegantesten und strategisch schönsten Spieledesigns in die Geschichte eingehen!

PARADROID-PARTIKULARE

Fünf Fakten zum Hewson-Klassiker.

DOCTOR-WHO-EINFLUSS

■ Inspiration für *Paradroid* fand Andrew in den wandernden Robotern aus der Episode „Robots of Death“ mit Tom Baker als Doctor Who.

VERSTECKTE SPIELETESTER

■ Zwei von Andrews Freunden, Richard Harvey und Robert Orchard, halfen beim Testen von *Paradroid* und wurden namentlich in der Droiden-Bibliothek verewigt.

TAGEBUCH EINES SPIELS

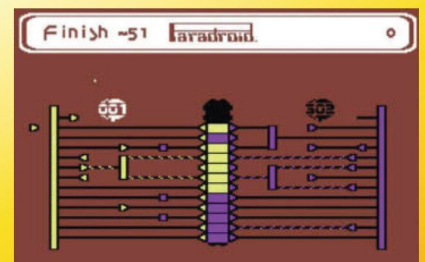
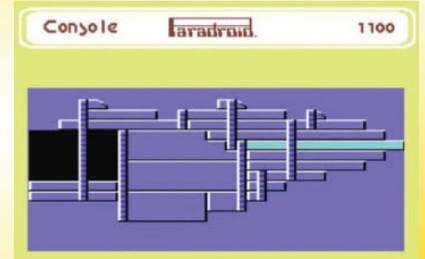
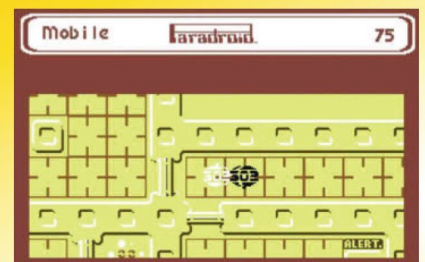
■ Andrews regelmäßiges Tagebuch im Magazin *Zzap!64* erwies sich als ideale Plattform, um Graftgold-Spiele zu promoten. Es begann 1985 mit *Paradroid*.

JENSEITS EINES SCHATTE

■ Ein weiterer Einfluss auf Andrew während der Entwicklung von *Paradroid* waren die klaustrophobischen Umgebungen von Beyonds SF-Abenteuer *Shadowfire*.

DAS AUSSEHEN VON PARADROID

■ Der Basrelief-Effekt von *Paradroid* erzeugte Braybrook durch Lichtschattierungen auf abwechselnden Seiten der Wände.





FIRELORD

ZX SPECTRUM, SCHNEIDER CPC, COMMODORE 64 • 1986



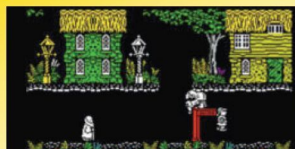
■ Ab 1986 boten etablierte Programmierer Hewson an, für seine Firma zu arbeiten. Darunter war Stephen Crow, der zuvor bei *Starquake* mitgewirkt hatte. Hewson und Crow hatten ähnliche Vorschläge zu einem Spielstil, lediglich die Umgebung war eine andere. Das Ergebnis war *Firelord*, eine mittelalterliche Geschichte um Sir Galaheart. Dieser will seine Heimat vom Fluch einer diebischen Königin befreien und ihr den Feuerstein wieder abnehmen. Mit 500 Bildschirmen, vielen Gegenständen und einem hektischen Tausch-/Diebstahl-Minispiel bietet *Firelord* viel Inhalt.

KERB-WIRKUNG

Der beste Makler von Torot führt euch zu den begehrtesten Immobilien des Landes.

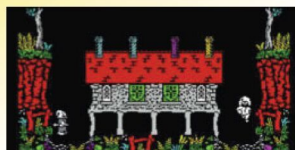
STADTHAUS

■ Diese zweistöckigen Reihenhäuser sind in Torot sehr gefragt, auch wenn sie standardmäßig mit hochentzündlichem Stroh ausgestattet wurden.



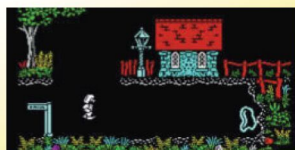
STALLUNGEN

■ Pferdeliebhaber kommen hier auf ihre Kosten: Ein Wohndomizil direkt über den Ställen.



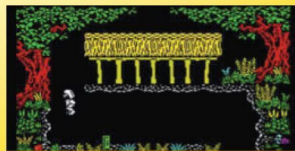
FEUERSTEIN-HÜTTE

■ Für den schmalen Geldbeutel gibt es malerische kompakte Steinhäuser. Für etwaige Dämonen darin wird keine Haftung übernommen!



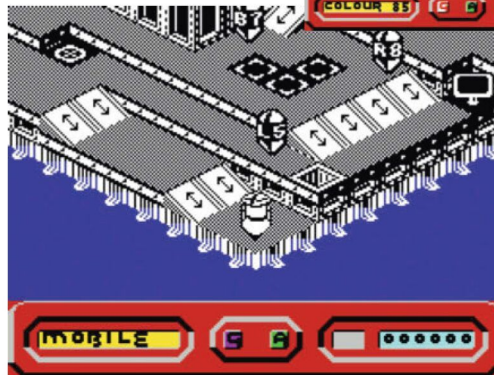
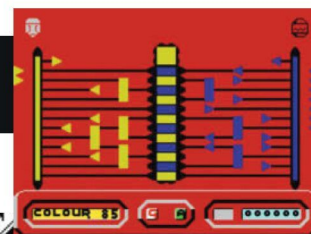
SCHNEUNE AUS HOLZ

■ Diese baufällige Schneune braucht nur ein paar Wände und Renovierungsarbeiten, um zum Traumhaus auf dem Land zu werden.



DAS WHEATSHAF-INN

■ Torots weithin berühmte Taverne steht für alle angehenden Wirte zum Verkauf. Nur das Ale ist nicht mit inbegriffen.



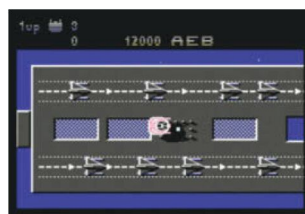
QUAZATRON

ZX SPECTRUM • 1986



■ Steve Turner bediente sich für *Quazatron* 1986 an *Paradroid* und zog Inhalte aus dem Commodore-64-Klassiker auf den Spectrum. Erneut sind eine Reihe von Robotern abtrünnig geworden – der Protagonist KLP-2 muss sie zerstören, rammen oder sich angleichen. *Quazatron* entstand aus Experimenten mit einer isometrischen Engine, der die Spielmechanik von *Paradroid* hinzugefügt wurde.

Alle wichtigen Elemente von *Paradroid* sind enthalten und in die neue Perspektive gesetzt. KLP-2 hatte jedoch auch eine Geheimwaffe, mit der es feindliche Roboter vom Rand der Karte ins Verderben stößt. Turner nutzt diese Mechanik auch in *Magnetron* und *Ranarama*.



URIDIUM

COMMODORE 64, DIVERSE • 1986



■ Das Weltraum-Shoot-em-up *Uridium* hat sowohl Braybrook als auch Hewson mehr geprägt als jeder andere Genre-Vertreter. Dank Geschwindigkeit und butterweichem Parallax-Scrolling wurde *Uridium* zum technischen Wunderwerk – niemand konnte fassen, dass der C64 so etwas so flüssig darstellen konnte. Programmierer und Verleger wurden zu Technik-Helden. Natürlich hat aber auch die Spielmechanik ihr Übriges getan: Wir lenken unseren wendefähigen Manta-Gleiter virtuos über gigantische Trägerschiffe und ballern Hunderte von Feindjägern ab. *Iridium* blieb Hewsons größter Verkaufsschlager und wurde auf etliche Systeme portiert. Die NES-Adaption des Films *The Last Starfighter* von Mindscape ist eigentlich eine überarbeitete Version von *Uridium*.

ANDREWS ERINNERUNGEN

Seidenweiche Grafik – besser als alles, was wir bisher gesehen hatten, und absolut überzeugend. Seine Brillanz war offensichtlich, als ich es das erste Mal in Steves Haus in Essex sah. Wir haben es wie verrückt beworben und es wurde ein Riesenerfolg.



EXOLON

ZX SPECTRUM, DIVERSE • 1987



■ Raffaele Cecco hatte seine Erfahrung als Programmierer mit *Equinox* und bei *Mikro-Gen* bewiesen. Sein erstes Projekt für Hewson stand anderen Arcade-Titeln in Sachen Grafik und Spielmechanik in nichts nach. In *Exolon* schlüpft ihr in die Rolle von Vitorc, einem bewaffneten Soldaten, dessen Mission ihn quer durch die Landschaft führt. Geschütze, Raketen, Panzer, Minen und vieles mehr versuchen Vitorc zu töten. Dieser hat jedoch einen mächtigen Blaster und einen Granatwerfer. Findet Vitorc den Anzug-Transformations-Stand, kann er ein Exolon-Exoskelett anziehen und wird stärker. Die vielen Farben und die ausgewogene Spielmechanik waren weitere Stärken.

KNOW YOUR ENEMY

Vier der tödlichsten Hindernisse in *Exolon*.

KANONE

■ Bereits auf dem ersten Bildschirm trifft Vitorc auf solche Kanonen, die ihn den Rest des Spiels beschießen werden.



DOPPELTER PANZER

■ Die doppelt gepanzerte untere Hälfte dieser Kreatur macht es Vitorc schwer, sie zu besiegen. Zumal beide Hälften einfach weiter auf ihn feuern.



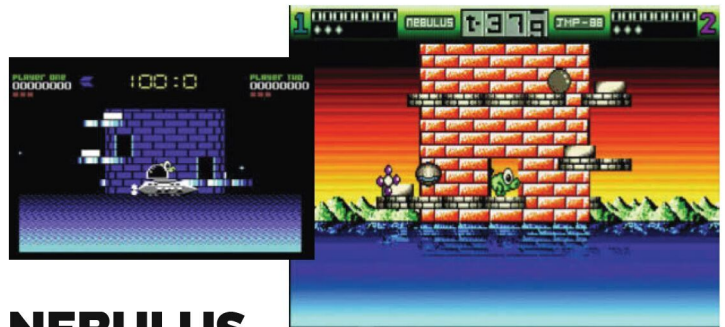
ZIELSUCHENDE RAKETE

■ Die zielsuchende Rakete kann nicht einfach zerstört werden. Nur über den Kontrollturm auf der Kugel ist der Einschlag zu verhindern.



LASER-BARRIERE

■ Laser-Batterien sind hingegen Hindernisse, die Vitorc einfach abschießen kann, um weiterzukommen. Das läutet jedoch den Angriff einer Gruppe Außerirdischer ein, die Vitorc überfallen. Obwohl sie für sich genommen harmlos sind, muss Vitorc auf diese Barrieren schießen, um weiterzukommen. Meist ist das jedoch das Stichwort für den Angriff einer ganzen Gruppe von Aliens.



NEBULUS

COMMODORE 64, DIVERSE • 1987



■ John Phillips' Tech-Demo hatte in der ersten Vorstellung keinen offensichtlichen Nutzen für Spiele. Der Programmierer kehrte aber mit einer stimmungsvollen Geschichte über das Meer und rotierende Türme zu Hewson zurück, und der griff zu! Die saubere und schnelle Grafik von *Nebulus* begeisterte die Spieler, und obwohl die Dreh-Mechanik Frustpotenzial hatte, wurde *Nebulus* zu einer bemerkenswerten Ergänzung des Hewson-Consulting-Portfolios.

ANDREWS ERINNERUNGEN



John erstellte eine Demo eines horizontal rotierenden Zylinders mit einer Sinuswelle, die über die Oberseite lief. Das war eine sehr clevere Arbeit, aber ich konnte darin kein Spiel erkennen. Er überarbeitete es, drehte den Zylinder um 90 Grad und fügte Sprites hinzu. Damit war der Name „Erkletterte den Turm“ geboren.



ZYNAPS

SYSTEM: ZX SPECTRUM, DIVERSE • 1987



■ Der Erfolg von *Gradius* (auch *Nemesis* genannt) und *R-Type* brachte viele Kopien hervor, die ebenfalls Weltraum-Schießereien mit Power-up-Systemen kombinierten. Hewson hatte bereits mit der ZX-Spectrum-Portierung von *Uridium* bewiesen, dass sie das Genre verstanden, und beauftragten Dominic Robinson damit, ein Spiel nach der *Gradius*-Vorlage zu entwickeln. Das Ergebnis war *Zynaps*. In dem Raumjäger Scorpion flüchtet ihr von einer außerirdischen Raumstation und kämpft gegen Feinde und tödliche Asteroidenstürme. Besiegte Feinde hinterlassen leuchtende Energiekapseln, mit denen man Upgrades freischaltet. Mit der nächsten Kapsel erhöht sich die Feuerkraft, und die dritte schenkt uns eine gegen Bodenziele gerichtete Bombe. Die vierte aktiviert das Raketenzielsystem, die fünfte die Sucher-Rakete des Scorpion.



RANARAMA

ZX SPECTRUM, SCHNEIDER CPC, ATARI ST, COMMODORE 64 • 1987



■ Zu Unrecht als *Gauntlet*-Klon abgetan, erwies sich Steve Turners Mischung aus Fantasy und dem fesselnden Gameplay von *Paradroid* nach Veröffentlichung als beliebter Titel. Der Zauberlehrling Mervyn versucht sich für das andere Geschlecht magisch attraktiv zu machen – strandet aber als Frosch in einem Kerker.

Die Hexer, die ihn finden wollen, können ihn in dieser Form aber nicht sehen, und so kann Mervyn fliehen. Seine Aufgabe: Alle Hexenmeister beseitigen! Alle Räume von *Ranarama* bleiben verdeckt, bis Mervyn sie betritt, was dem Spiel einen besonderen Reiz verleiht. Jeden Hexenmeister müssen wir in einem netten Minispiel besiegen. Mit seinem effizienten Zaubersystem, das Mervyn sorgfältig ausbalancieren muss, bietet *Ranarama* beträchtlichen Tiefgang.

BEI RANARAMA NICHT VERZAGEN

Fünf wertvolle Tipps, die Mervyn helfen, die Hexenmeister zu besiegen.

GENAU WIE IN GAUNTLET

■ Die Ähnlichkeit ist bemerkenswert: Die Monster in *Ranarama* spawnen aus Generatoren, die ihr wie in *Gauntlet* zerstören solltet, um den Kreaturen-Nachschub abzuschalten.

DU GLYPHIERST MICH, TEIL EINS

■ Auf dem Boden finden sich hilfreiche Glyphen, die es euch erlauben, Zauber und Glyphen zu kombinieren.

MAGISCHE WAFFEN

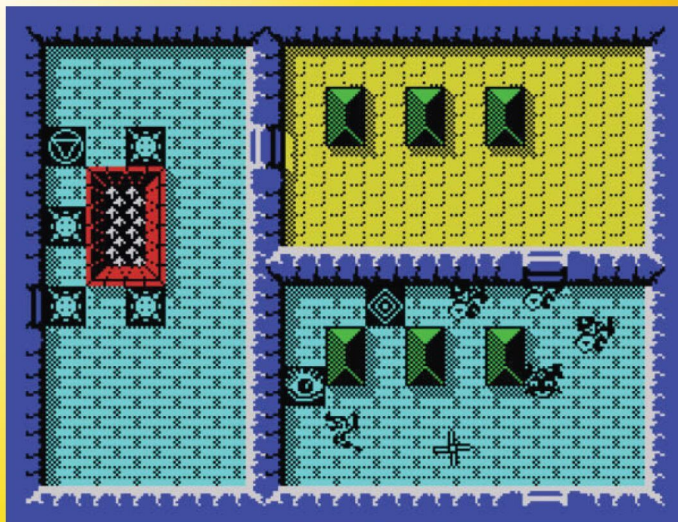
■ Munchers, Spinning Knives und mehr sind fast unangreifbar und lohnen den Aufwand nicht. Die Generatoren zu zerstören hilft aber immer!

DU GLYPHIERST MICH, TEIL ZWEI

■ Mit der Glyphe der Macht setzt ihr einen tödlichen Blitz frei, während die Glyphe des Reisens ermöglicht, dass Mervyn sich im Dungeon auf und ab bewegen kann.

ZAUBER-BALANCE

■ Jedes Mal, wenn Mervyn einen Hexenmeister besiegt, erhält er bessere Zaubersprüche. Die Glyphe der Zauberei ist hilfreich, kostet aber auch mehr Energie.



NETHERWORLD

COMMODORE 64, AMIGA, SCHNEIDER CPC, ZX SPECTRUM • 1988



■ Hewsons Anziehungskraft für Top-Programmierer setzte sich 1988 bei Jukka Tapanimäki fort. In dessen multidirektionalem Shoot-em-up steuert ihr ein Fahrzeug durch eine verworrene Welt voller säure-spuckender Dämonen. Die einzige Möglichkeit zu entkommen ist, euch den Weg freizukaufen, indem ihr die vielen Kristalle einsammelt, die in jedem Level verstreut sind. Jukkas Spiel bietet genug Abwechslung, um *Netherworld* zu einem weiteren Hewson-Gewinner zu machen, besonders auf dem C64. Das flüssige Scrolling und die wunderschöne, saubere Grafik stellen die leicht verrückte Welt vorzüglich dar. Doch obwohl *Netherworld* solide und unterhaltsam ist, erreicht es nicht ganz den normalen Hewson-Standard.



ANDREWS ERINNERUNGEN

Wir haben deshalb so viele Talente gefunden, weil wir hart daran gearbeitet haben, alles zu prüfen, was wir angeboten bekamen. Um Jukka zu treffen, bin ich selbst nach Finnland gereist!



CYBERNOID

ZX SPECTRUM, DIVERSE • 1988



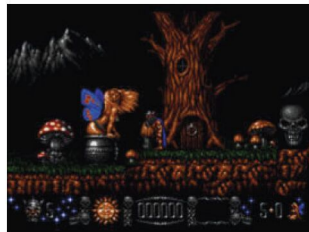
■ Auch bei seinem zweiten Hewson-Spiel definierte Raffaele Cecco die Möglichkeiten des ZX Spectrum neu. *Cybernoid* ist eines der interessantesten Shoot-em-ups der 80er Jahre, weil es genau auf den Spectrum zugeschnitten ist. Piraten haben einige Lagerhäuser überfallen. Anstatt die Korsaren selbst zu jagen, werdet ihr mit euer Cybernoid-Kampfmaschine beauftragt, die Räuber zur Strecke zu bringen. Fallen, Piraten, Raketen und mehr machen euch das Leben schwer, während ihr die gestohlene Ware zurückerobert. Für 1988 waren die farbenfrohe Grafik und die dramatischen Explosionen bemerkenswert. Power-ups wie Heckkanonen und Abrissbirnen gaben *Cybernoid* taktische Tiefe. Der Erfolg sorgte für die Fortsetzung *Cybernoids II: The Revenge*.

STORMLORD

ZX SPECTRUM, DIVERSE • 1989



■ *Stormlord* klingt mit seiner Mischung aus tapferen Helden, bösen Hexen und nackten Feen in Töpfen vielleicht etwas unkonventionell. Aber es ist ein tolles Spiel: Als Stormlord tretet ihr gegen die Hexe an und befreit die Feen wieder aus ihren Klauen. Raffaele Cecco hat auch diesen Fantasy-Titel zu einem runden Erlebnis geformt, doch der Schwierigkeitsgrad schreckte viele ab. Den Reiz von *Exolon* und *Cybernoid* hat *Stormlord* nie erreicht, selbst wenn Hewson auch das Potenzial dieses Spiel voll ausschöpfte. Es wurde sogar eine Version für das Sega Mega Drive lizenziert, auf dem die Feen dann Kleidung trugen...



ANDREWS ERINNERUNGEN

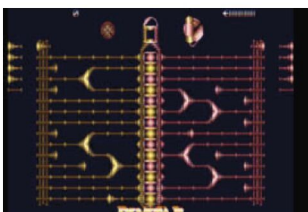


Wir hatten *Stormlord* ursprünglich zugunsten von *Cybernoid II* aufgeschoben, dann aber den farbenfrohen Titel doch entwickelt und später auf die 16-Bit-Plattformen portiert.

PARADROID 90

AMIGA, ATARI ST, ACORN ARCHIMEDES • 1990

■ Als Andrew Braybrook und Hewson sich mit den 16-Bit-Computern wohlfühlten, war die Zeit für ein neues *Paradroid* gekommen. Die saubere und glänzende Basrelief-Grafik kehrte zusammen mit dem Denkspiel zurück, wenn auch im Steampunk-Stil. Obwohl *Paradroid*



90 nur vertikal scrollt, ist der Kern der Spielmechanik gleich geblieben. Der neue „000“-Roboter kann schießen oder versuchen, sich mit gegnerischen Robotern zu verbinden, während er sich durch die vielen Decks der Raumschiffe bewegt. Verbindet man sich mit einem Gegner, übernimmt man wiederum ihn und seine Kräfte. Und wie im Original gelangen wir mit Aufzügen zu anderen Decks, während Konsolen wichtige oder auch triviale Informationen über die Feinde preisgeben. Das Spielprinzip ist weiterhin klasse, und das 16-Bit-Upgrade verwöhnt uns vor allem akustisch: mit jeder Menge Summen und Piepen und einer ohrwurmevozierenden Musik.



PINBALL FANTASIES

AMIGA, DIVERSE • 1992



■ Ende der 80er Jahre bekam Hewson Schwierigkeiten, die immer größeren Entwicklungsteams zu finanzieren, die für die neuen Spiele nötig waren. Die Nachfolgerfirma 21st Century Entertainment bestand bis 2000 und

wurde für ihre erfolgreichen Flipper-Spiele von Digital Illusions bekannt. *Pinball Fantasies* war zwar nur eine verbesserte Version seines Vorgängers, enthielt aber genug zusätzliche Features, um der größte Verkaufsschlager in Andrew Hewsons Karriere zu werden.



ANDREWS ERINNERUNGEN

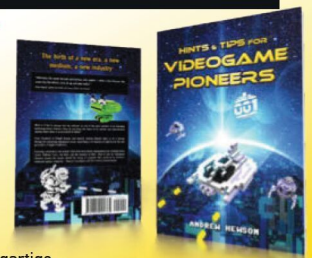


Ich liebte unsere *Pinball*-Serie! Diese Fortsetzung war mit Abstand das erfolgreichste Spiel meiner Karriere und verkaufte sich sogar noch besser als *Uridium*.

THE HEWSON STORY

Von *Space Intruders* zu *Digital Pinball*.

■ Andrew wechselte nach dem Ende von 21st Century Entertainment in die Buchhaltung und überließ es seinem Sohn, die Hewson-Flagge als CEO und Creative Director bei Huey Games zu hissen. In den letzten sechs Jahren hat sich Huey Games eine einzigartige Nische geschaffen, indem es neben einer beachtlichen Vielfalt von Indie-Spielen – wie dem Shoot-em-up *Hyper Sentinel* und dem Open-World-Rollenspiel *Silk* – auch USB-Kassetten in limitierter Auflage herausgebracht hat. Mit vielen Mitarbeitern, die hinter Spielen wie *Lego Star Wars* und *Pinball Fantasies* stehen, entwickelt sich die Geschichte von Huey immer weiter. Wenn ihr mehr über die Geschichte von Hewson erfahren wollt, gibt es auf www.hueygames.com auch Andrew Hewsons Buch *Hints & Tips For Videogame Pioneers* zu kaufen. *





Auf dieser Doppelseite stellen wir aktuelle Spiele für beliebte Retro-Plattformen vor, egal ob Homebrew oder kommerziell.



Von Harald Fränkel

» Unsere vier Weltenretter, Ähnlichkeiten mit realen Personen sind natürlich reiner Zufall, liefern sich hier mit einem schrägen Vogel ein blutiges Gefecht.

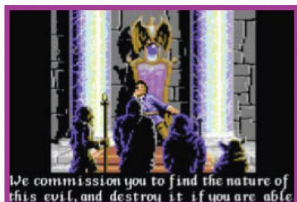


EYE OF THE BEHOLDER

» **SYSTEM:** COMMODORE 64
 » **ENTWICKLER:** ANDREAS LARSSON & TEAM
 » **BOXVERSION:** -
 » **DOWNLOAD:** <https://eotb64.com> (GRATIS)
 » **VIDEO:** <https://bit.ly/3i5KLIS>

Nach fast vier Jahren Entwicklungszeit schickt uns die C64-Umsetzung von *Eye of the Beholder* sprichwörtlich zum Lächeln in den Keller: Die 8-Bit-Version des Dungeon Crawlers spielt sich nämlich unfassbarerweise besser als einst die Amiga-Fassung! Zu diesem Urteil kommen unsere vier TÜV-Prüfer, die die zwölf Labyrinth unter der Stadt Waterdeep inspizierten, und zwar Magier Lenart, Halbling-Dieb Langor, Paladin Locka und Halbfelf-Kämpfer Franke. Sie bestätigen somit den Ersteindruck, den die in der vorangegangenen Ausgabe besprochene Vorabfassung vermittelte. Unser SEK begrüßt vor allem die Automap (auf C128 sogar als Extra-Fenster), die dem Original von 1991 abging. Dank dieser finden sich nun auch Spieler zurecht, die nicht beruflich als Navi in einem Auto oder als Kompasskonstrukteur arbeiten. Außerdem schaffte es das Bestiarium vom Handbuch ins Spiel.

» Made in Germany: Grafiker Oliver Lindau aus Hannover pixelte das Intro, die Endsequenz, die Dungeon-Hintergründe, Gegenstände und die Hälfte der Monster.



» Die automatische Kartenfunktion, die sogar Schalter, Teleporter, Fallgruben, sämtliche Türen und andere Details aufzeichnet, ist nicht weniger als ein Segen.

Die Grafik präsentiert sich systembedingt krümeliger, dafür läuft sie flüssiger und wirkt weniger steril als beim Vorbild. Licht und Schatten lassen die Gewölbe stimmungsvoller erscheinen. Oft machten die Entwickler aus der Not eine Tugend und packten in die 65.000 Assembler-Programmzeilen Komfortverbesserungen. Weil das Amiga-Aktionsfeld fürs Essen nicht ins C64-Inventar passte, müssen Brotkasten-Recken ihre Rationen nicht erst auf einen Button zeren, sondern futtern mit einem einzigen Klick. *EotB* kann seine urzeitliche Herkunft nicht verbergen, etwa beim simplen Klick-und-Schlag-Kampfsystem. Ferner ist beim pixelgenauen Aufnehmen von Gegenständen manchmal mehr Fummelei nötig als in allen jemals produzierten Erotikfilmen. Angesichts optischer Detailengpässe passierte es unserem Paladin Locka außerdem mehrfach, dass er im Eifer des Gefechts sein Schwert wegschleuderte... bis er merkte, dass er die ganze Zeit mit einem Wurfdolch (ups!) unterwegs war. Dennoch ist *EotB* der ganz große Konfettiwurf geworden. Man bekommt es gratis als 1-MB-Steckmodul-Datei, sodass beim Spielen nicht mal Ladezeiten nerven.

ALWA'S AWAKENING

» **SYSTEM:** NES
 » **ENTWICKLER:** ELDEN PIXELS
 » **BOXVERSION:** <https://bit.ly/3UvqqsU> (60 EURO)
 » **DOWNLOAD:** <https://bit.ly/3GY64VN> (10 EURO)
 » **VIDEO:** <https://bit.ly/3CaGrhg>



Weibliche Helden waren in den 80ern uncool, zumindest für den damals halbstarken männlichen Verfasser dieser Zeilen. Man denke an Bibi Blocksberg, eine offenbar aus der Waldorfschule ausgebrochene Göre und ihren Hexenbesen „Kartoffelbrei“. An Anna Pelzer, die in der ZDF-Weihnachtsferien-Hölle geschmiedete bräsigte Ballettbarbie. An Momo, eine frühkindliche Psychotante im Clochard-Look. Und an Angeberin Pippi Langstrumpf, ihres Zeichens Straps- und Meerschweinchenfellperückenträgerin. Die zuckersüße Zoe aus *Alwa's Awakening* hat den alten Knaben hingegen sofort rumgekriegt. Weil sie und sogar ihre Widersacher – Skelette, Geisteritter und weitere Gruselgestalten – knuffiger aussehen als Katzenwelpen.

Ferner geht das Erkundungs-Gameplay im Metroidvania-Stil so tuffig leicht runter wie ein Ed von Schleck. Die putzige Protagonistin hüpfet und klettert pudersüßerfein animiert durch 400 Bildschirme mit Dörfern, Wäldern und Burgen. Sie sucht Schlüssel, löst Schiebepuzzles, freut sich über 25 außergewöhnlich ohrwurmige Chiptune-Musikstücke und vertrimmt Monster per Zauberstab. Dessen Upgrades erweitern die Spielmechanik peu à peu. So lässt sich recht bald eine grüne Gemme herbeizaubern. Wenn Zoe auf diesen Stein springt, gelangt sie in vorher unerreichbare, höher liegende Abschnitte. Die Gemme dient aber auch als Deckung vor Geschossen. *Alwa's Awakening* erinnert an die NES-Klassiker *Battle of Olympus* und *Solstice* und erschien interessanterweise bereits 2017 für PC, PS4 und Switch, als Hommage ans 8-Bit-Zeitalter. Jetzt schafft es den Jump and Run auf die Nintendo-Konsole, von 280 auf 1 Megabyte Speicherplatz heruntergebrochen – Mädelspower in fantastisch!



» Zoe und die feuerspuckende Boss-Spinne: Unsere Heldin kauert hinter einer grünen Gemme, die sie mit ihrem Zauberstab entstehen lassen kann.

» Mehr 80er geht kaum: Tommy tobt durch eine bonbonbunte Spielhalle und verdrischt Punks und Boxluder, die bauchfreie Tops und Netzstrümpfe tragen.



» Wer wird denn gleich den Kopf verlieren? Master Jung Mao zum Beispiel, wenn Held Tommy gut gezielt klickt, obwohl er quasi doppelt sieht.



DEVIL'S TEMPLE: SON OF THE KUNG-FU MASTER

Als ob 1987 nicht so schon schreckensreich genug gewesen wäre, man denke nur an den Golfkrieg, Rick Astley oder Dirty Dancing, berichtet dieses Beat-em-up jetzt auch noch von einem Menschen dämon, der in besagtem Jahr sein Unwesen trieb. Oni „X“ Yokai schnappt sich bei *Devil's Temple* eine gewisse Lena, die deshalb nun auf Errettung durch einen Joystick-Kampfsportler wartet. Alte Menschen kennen den Oberfiesewicht vielleicht vom 1984 erschienenen Automaten-spiel *Kung-Fu Master*, wobei dieser Titel als

erster scrollender Prügler und Wegbereiter für Genregroßen à la *Double Dragon* gilt.

Devil's Temple entpuppt sich als Nachfolger, bewegt sich aber so nah am Original, dass es auch als Remake durchgeht. Held Tommy vermöbelt in zehn Levels Dutzende von Schlägertypen, Boxluder, tierische Nervensägen und die obligatorischen Bosse. Das Repertoire an Fressepoliermitteln ist trotz Zwei-Button-Steuerung mit je drei Faust- und Fußsätzen für heutige Verhältnisse überschaubar, was den Ablauf zeitweise etwas monoton gestaltet. Ferner

» **SYSTEM:** AMIGA
» **ENTWICKLER:** GEEZER GAMES
» **BOXVERSION:** <https://www.geezergames.co.uk> (55 EURO)
» **DOWNLOAD:** <https://bit.ly/3S5Y3C4T> (16 EURO)
» **VIDEO:** <https://bit.ly/3fZ2gZs>

erleben weniger versierte Spieler trotz dreier Schwierigkeitsgrade bisweilen Frust. Technik und Atmosphäre sind hingegen umwerfend: Bei 50 Bildern pro Sekunde fließt die farbenprächtige und toll animierte Grafik besser als Quark-Gluon-Plasma dahin, bekanntermaßen die flüssigste Flüssigkeit des Universums. Anspielungen auf Filme und Games der 80er bescheren Spielern vom Feeling her ein gutes What-a-feeling-Gefühl – und zwar schon auf einem Amiga 500. Oder mit noch besserer Optik, wenn eine Freundin bei ihnen wohnt, in der ein AGA-Herz schlägt.

GORF ARCADE

» **SYSTEM:** ATARI 2600
» **ENTWICKLER:** CHAMP GAMES
» **BOXVERSION:** <https://www.atariage.com> (60 EURO)
» **DOWNLOAD:** <https://champ.games> (20 EURO)
<https://champ.games/downloads> (DEMO)
» **VIDEO:** <https://bit.ly/3E0osdv>



» **Wissen für Angeber:**
Gorf war ursprünglich als Lizenztitel zum ersten *Star Trek*-Film gedacht, was die Enterprise-Optik des Spielerraumschiffs erklärt.

» In Mission 5 gilt es das von einem Schild geschützte Mutterschiff der Aliens zu zerstören. Im späteren Verlauf kreuzt birnenförmiger Begleitschutz auf.



Sprachausgabe klang im Jahr 1981 noch wie C-3PO, der einen Schlaganfall hat, trotzdem galt das in den Arcade-Hallen auftauchende Shoot-em-up *Gorf* als futuristisches Erlebnis schlechthin: Eine ikonische Roboterstimme schüchterte Spieler zu Beginn ein („Mach dich für deine Vernichtung bereit!“), verspottete sie bei Abschüssen („Hab dich!“) oder lachte sogar (natürlich auf Englisch). Die erste Heimumsetzung fürs Atari 2600 von 1982 fiel eher mäh aus, nicht nur wegen der fehlenden Wortgefechte.

Das nun erhältliche *Gorf Arcade* zeigt, was 40 Jahre Homebrew-Evolution ausmachen, und zwar nicht nur in puncto Grafik und Ton: Diesmal sind alle fünf Missionen des Automaten

an Bord, also auch der Galaxians-Level, der einst aus urheberrechtlichen Gründen fehlte. Obwohl hier bis zu 24 Sprite-Angreifer umherschwirren, kommt es nur zu einem minimalen Flackern, wenn sich drei Drohnen gleichzeitig in den Sturzflug begeben. Angesichts der Technik möchte man fast *It's a kind of magic* anstimmen. Vier Schwierigkeitsgrade machen das Spiel für alle Zielgruppen interessant, die Steuerung punk-

tet durch Pixelpunktgenauigkeit und eine Highscore-Liste liefert Langzeitmotivation.

Komplett irre: Mit AtariVox, einem 2013 entwickelten Synthesizer für den zweiten Gameport des 2600 (<https://bit.ly/2BIOWCE>), spuckt die antike Maschine auch die verbalen Provokationen des Automaten aus. Absolut authentisch. Darauf noch ein Loblied: *Dōmo arigatō, Mr. Roboto!*

ALT!

WILLKOMMEN IN DEN

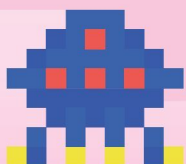


**Testen Sie Retro Gamer
mit 30 % Rabatt!**

**2 Ausgaben als Heft oder digital
+ Geschenk nach Wahl**



z.B. Retro Gamer T-Shirt
oder ORB-Mini TV



GUTEN ALTEN ZEITEN



Jetzt bestellen:

www.emedia.de/rg-mini



(0541) 800 09 126



@ leserservice@emedia.de



eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück

RETROFEED

Beim Retro-Feed drucken wir Leserbriefe an die Redaktion ab, bringen Fotos von Retro-Events und stellen auch gern eure Projekte im „klassischen Spielebereich“ vor – traut euch und schreibt uns! Leserbriefe bitte an retrogamer@gamersglobal.de schicken, wir behalten uns eine auszugsweise Veröffentlichung sowie die Nennung des Absenders vor.



BITTE UM NACHSICHT

Ich habe Roland von seiner Verpflichtung, den noch offenen Artikel für Retro Gamer zu verfassen, abgehalten. Ich hatte ihn in Beschlag genommen, um am Auto eine Reparatur an der Heizung durchzuführen. Da es immer kälter wird, musste dies leider heute sein. Zwischen-durch hat es immer wieder geregnet; ich durfte den Schirm halten. Ich bitte um Nachsicht. Der erwähnte Artikel wird morgen schnellstmöglich nachgeliefert.

– H. Austinat

Ange-sichts der über-zeugen-den vä-ter-lichen Ent-schul-di-gung wurde dem Soh-nemann na-tür-lich eine Gna-den-frist bei der Arti-kel-ab-gabe ge-währt.

– Red.

FALSCHES GESCHLECHT

Ich habe heute gerade die neue Retro Gamer erhalten und muss zu meinem Entsetzen feststellen, dass ihr auf Seite 21 aus Jeri Ellsworth einen Mann gemacht habt! Die hübsche Frau hat das C64DTV praktisch im Alleingang entwickelt. Rebecca Heinman (*Bard's Tale*-Trilogie, *Dragon Wars* et cetera) war ja mal ein Mann, genauso wie Dan(ielle) Bunten, aber das kann man so nicht stehenlassen. Sonst aber tolles Heft!

– Dr. Michael T.

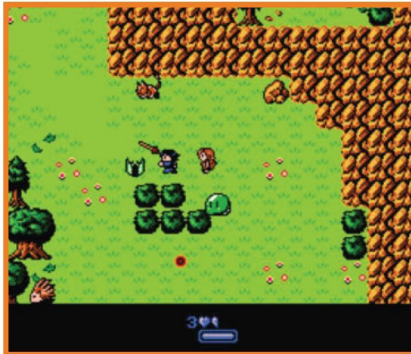
Dem engli-schen Ori-ginal war das Ge-schlecht nur durch den Vor-na-men zu ent-neh-men, der vom Über-setzer und auch der Redak-tion nicht als weib-lich er-kannt wurde. Da-raus wurde dann „der Hard-ware-Hacker Jeri Ell-sworth“. Wir bit-ten uns-ere Un-kennt-nis und die Fehl-lan-nahme zu ent-schul-di-gen!

– Red.

UNSER RETROSPIEL CHORALEON

Wir, Den Kat J Games (Denny R. Walter, Dra_Mata und Julia), suchen noch Leute, die unser NES-Spiel *Choraleon* testen möchten – in der

Demoversion mit einem Level. Wir sind auch diejenigen, die *City Trouble* erstellt haben, das ihr 2017 in eurem allerersten Artikel über Homebrews vorgestellt hattet. Bei *Choraleon* haben wir das Genre der Top-Down-Actionspiele wie *Commando* genommen und es mit dem Setting und der Ästhetik von Fantasy-Adventures wie *Zelda* oder *Final Fantasy* kombiniert. Das Spiel ist linear und levelbasiert mit einem Fokus auf Action. Es ist kein Open-World-Spiel, wo man Rätsel lösen muss. Die primäre Waffe ist ein Schwert oder eine Axt, man kann je-



doch verschiedene Projektile als Zweitwaffen einsammeln. *Choraleon* kann sowohl allein als auch gleichzeitig zu zweit gespielt werden. Wer das Spiel testen möchte, kann sich gerne per E-Mail an mich wenden.

Denny, denny_r_walter@web.de

BEILEID, LOB UND BITTE

Zuerst einmal hat mich der Tod von Mick Schnelle schockiert. Mick begleitet mein Video-spielhobby, solange ich mich erinnern kann. Ich bin jetzt 42 Jahre und bin mit ihm als Redakteur aufgewachsen. Sein viel zu früher Tod hat mich deshalb traurig gestimmt. Mein herzliches Beileid an alle Vertrauten und Freunde.

Dann möchte ich euch ein großes Lob aussprechen: Man merkt beim Lesen überhaupt nicht, wenn es sich um Übersetzungen handelt. Wie gut eure Übersetzungsarbeit ist, habe ich gemerkt, als ich dieses Jahr ältere Ausgaben der deutschen Version von *Edge* gelesen habe, die vor circa 15 Jahren erschienen sind. Die Übersetzungsqualität dort war unterirdisch, weil man das englische Original einfach eins zu eins übersetzt hat.

Mein zentrales Anliegen: Ich finde, dass die 7. Konsolengeneration mit Xbox 360, PS3 und Wii in einem Retro-Magazin thematisiert

SPIEL-KONSOLLEN UND HEIM-COMPUTER

In der mittlerweile 5. erweiterten Auflage (und der 7. insgesamt) seines Standardwerks hat **Winnie Forster** 50 Jahre Spiele-Hardware abgedeckt, angefangen bei der 1972 erschienenen Magnavox Odyssey. Auf 290 Seiten deckt das Buch jede relevante Hardware ab, auf der man in den letzten fünf Jahrzehnten spielen konnte. Seit der letzten Ausgabe von 2015 sind 24 Seiten hinzugekommen, so wird Valves Steam Deck ebenso vorgestellt wie PS5, Nintendo Switch, Xbox Series X und Oculus Quest.

Das Buch ist in sieben Kapitel unterteilt, von der „Geburt der elektronischen Spiele“ bis zu „Zwischen physischem Spielzeug und Meta-Un-



terhaltung“. Die meisten der 90 Geräte (Varianten nicht eingerechnet) werden auf einer Doppelseite vorgestellt, wichtige auf vier Seiten. Viele Hundert hochwertige Fotos der Geräte machen Lust aufs Blättern und Stöbern, der Schreibstil ist kompakt. Die Anhänge enthalten Exoten, Konsolen-Tabellen und ein Schlagwortverzeichnis. Wer ein dickes, gleichzeitig kondensiertes, hochwertiges Schmöcker- und Nachschlagebuch zu Games-Hardware sucht, wird bei *Spielkonsolen und Heimcomputer* (zum fairen Preis von 32,90 Euro) fündig.

www.gameplan.de



SCHREIBT UNS!

E-Mail: retrogamer@gamersglobal.de
Forum: www.gamersglobal.de/retro
Brief: eMedia, Retro Gamer,
 Hans-Pinsel-Str. 10b,
 85540 Haar
Social: facebook.com/retrogamerheft

werden sollte. Die Xbox 360 ist 18 Jahre, die PS3 16 Jahre. Im Bereich der Videospiele ist dies doch eine Ewigkeit. Als man aus dem Jahr 2000 auf das Jahr 1984 zurückblickte, hielt man die Spiele von 1984 doch auch für alt und „retro“. Die 7. Generation markiert eine Wasserscheide: Es ist die letzte, bei der die Spiele nahezu immer vollständig auf der Disk vorhanden sind, ohne Internet spielbar. Weiterhin ist dies die letzte Generation, bei der durchgehend Anleitungen aus Papier vorzufinden waren. Gleichzeitig finden sich mit Couch-Ko-op und Lightgun Elemente, die ab der achten Konsolengeneration fast vollständig weggefallen sind. Es ist die Generation zwischen Vergangenheit und Gegenwart.

Beim Seitenumfang von *Retro Gamer* würde ich mir lieber 200 Seiten zu 15 bis 20 Euro wünschen als weniger Seiten bei gleichbleibendem Preis. Euer Magazin hat für mich die Qualität eines guten Ausstellungsbandes in einem Museum. Das Heft ist nahezu vollständig ohne Werbung, von sehr hoher inhaltlicher und ästhetischer Qualität. Für einen guten Ausstellungskatalog zahlt man für 300–400 Seiten auch locker 40 Euro.

– Dr. Julian E.

Danke für das Lob und die Anregungen. Wie denken andere Leser über das Thema Preisgestaltung?

– Red.

MODERNES LIGHTGUN-SYSTEM

Ich habe mich sehr über den Artikel zu den Lightgun-Spielen gefreut. Aber mich verwundert, dass eine Entwicklung anscheinend von euch unbemerkt geblieben ist: Die Lightguns sind zurück – für Flachbildschirme mit progressivem Bild! Ich rede von der Sinden-Lightgun-Technologie (rechts im Bild), die ein junger Brite vor ein paar Jahren entwickelt hat und erst über Crowdfunding, nun über normalen Vertrieb unter die Leute bringt. Und zwar schon mehrere Zehntausend Stück. Die Sinden-Technologie wird auch in Lizenz verwendet, beispielsweise in den 1up-Automaten (*Big Buck Hunter*) und in der Multikonsole Polymega. Sie arbeitet mit einer Kamera in der Lightgun und benötigt einen Rahmen in der Darstellung auf dem Bildschirm, funktioniert dann aber ein-

wandfrei – es ist keine Zielkreuzschieberei wie bei Infrarotsystemen à la Wii und Aimtrack, sondern pixelgenau. Der Anschluss erfolgt über USB, es gibt Treiber für den PC und Linux. Die Lightguns gibt es in mehreren Farben und optional mit richtigem elektromagnetischem Rückschlag. Die Community erstellt für Retro-Systeme eigene Adapter; ich habe den Adapter für zwei Lightguns für die PlayStation 2 gebaut und kann nun die ganzen Klassiker wieder auf Original-Hardware am großen Flachbildschirm spielen. Lasst euch sagen: *Time Crisis* auf dem 50-Zöller ist der Wahnsinn!

– Claas L.

Danke für den Hinweis! Mehr Infos und Bestellmöglichkeit: www.sindenshop.com.

– Red.

HARALD FRÄNKELS DECATHLON

Ich arbeite als Erzieher und bin auch im Hort eingesetzt. Da ich Sammler bin, dürfen die Kids ab und zu eine alte Konsole kennenlernen. Nun hatte ich das „härteste Spiel aller Zeiten“ angekündigt. Die Gerüchteküche brodelte: *Doom*? *Call of Duty*? Als es so weit war und ich das Atari 2600 aufstellte, war das Erstaunen groß. Als sie *Decathlon* sahen, wurden sie neugierig. Es gibt im Hort Regeln: Vor dem Anfassen des Controllers Hände waschen, nicht fluchen oder andere beschimpfen, der Verlierer gibt den Controller weiter. Das funktioniert prima! Doch irgendwann sagte ein Kiddi beim Abwechseln, am Joystick sei Blut daran. Ich dachte erst an Ketchup-Finger, aber einem der Kids bluteten wirklich die Hände. Vom Joystick-rütteln! Und es wollte nicht aufhören zu spielen. Beim Abholen durch die Mutter sagte ich ihr mit hochrotem Kopf, dass es mir unendlich leid täte. Die Mutter winkte ab und sagte, dass ihr Kind dünne Haut an den Händen hätte, das sei schon bei anderen Gelegenheiten passiert. Jedenfalls hat sich *Decathlon* Haralds ironisch gedachte Bezeichnung als „härtestes Spiel aller Zeiten“ redlich verdient!

– Ralf M.



RETRO-TERMINE

Die folgenden Termine können in den nächsten Monaten interessant für euch sein. Es fehlt ein wichtiger Termin ab Mai 2023? Dann teilt ihn uns doch bitte für das nächste Heft mit!

BÖRSEN

#G4L Gaming Expo-Festival

10.–12. Februar 2023
 Preis (Tagesticket): 24, 99 Euro
 Messe Düsseldorf
<https://g4l.gg>

Amiga Wintertreffen

10.–12. Februar 2023
 Dörphus, Großensee
www.amiga-winter-treffen.de

18. Classic Videogames Convention

11. März 2023
 Unkostenbeitrag: 10 Euro (nur mit Voranmeldung)
 Kuchenheimer Str. 220, Euskirchen
www.classic-videogames.de/cvgcon

18. LuheCon

18. März 2023
 Marstall, Winsen
www.forum64.de

HomeCon 73

25. März 2023
 Alte Schule, Hanau (Großauheim)
www.homecon.org

connected

1. April 2023
 Kleine Stadthalle Uetersen
www.vccv.de

interface Kiel

29. April 2023
 Jugendhaus Klausdorf
www.vccv.de

17. Lange Nacht der Computerspiele

13. Mai 2023
 HTWK Leipzig, Lipsiusbau
<https://computerspielenacht.htwk-leipzig.de/>

AUSSTELLUNGEN

Digital Retro Park e.V.

Offenbach a.M., öffnet aktuell jeden Samstag von 11–17 Uhr.
 Eintritt 5 Euro, www.digitalretropark.net

Flipper- und Arcademuseum Seligenstadt

Öffnet jeden 1. Samstag im Monat von 12–21 Uhr.
 Eintritt 15 Euro, ermäßigt 7 Euro, www.flipperundarcade.de

Retro Games e.V.

Karlsruhe, öffnet jeden Samstag von 15–22 Uhr. Eintritt 10 Euro.
www.retrogames.info

Yesterchips Museum Haingrund

Öffnet an ausgewählten Donnerstagen (siehe Website) von 17–21 Uhr,
 Eintritt frei. www.yesterchips.de

VORSCHAU

Retro Gamer 3/2023 erscheint am **11.5.2023**



Aliens wurde schon unzählige Male „versoftet“ – zuletzt als **Alien Isolation** für moderne Plattformen. Aber bereits 1990 gelang es Konami mit diesem Automaten, den klastrophobischen Horror der Vorlage perfekt einzufangen.

AMIGA

Der Amiga kam nach schwierigem, weil hochpreisigem Start doch noch gut auf die Bahn und wurde zum beliebtesten Homecomputer der 16/32-Bit-Generation. Wir stellen die beliebtesten Amiga-Spiele vor.



IHR KÖNNT
RETRO GAMER
AUCH ABONNIEREN,
SIEHE SEITE 166,
ODER BESTELLEN UNTER
shop.heise.de

LYNX

Viele Fans betrauern den Fakt, dass der technisch überlegene Lynx vom Game Boy deklassiert wurde. Umso mehr hat der Farb-Handheld für Sammler zu bieten!

Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl der Themen, die wir für die 180 Seiten des kommenden Heftes planen (Änderungen vorbehalten).



[FACEBOOK.COM/RETROGAMERHEFT](https://facebook.com/retrogamerheft)

retro GAMER

IMPRESSUM

REDAKTION

Hans-Pinsel-Straße 10b, 85540 Haar
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-15
retrogamer@emedia.de
www.emedia.de

CHEFREDAKTEUR (v.i.S.d.P.)
Wolfgang Koser

EXTERNE PROJEKTLIEGUNG
Jörg Langer

LOKALISIERUNGSTEAM
GamersGlobal.de

Patrick Bertele, Christian Gehlen,
Hagen Gehritz, Ramona Kiuntke, Jörg Langer,
Florian Pfeffer, Thomas Schmitz, Jonas Schramm

AUTOREN DEUTSCHE AUSGABE
Roland Austinat, Winnie Forster, Harald Fränkel,
Stephan Freundorfer, Michael Hengst,
Jörg Langer, Heinrich Lenhardt, Anatol Locker

SCHLUSSREDAKTION
Ernst Altmannshofer

ART DIREKTION UND LAYOUT
Clemens Strimmer, Digitalag GmbH

VERLAG
eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH,
Karl-Wiechert-Allee 10, 30625 Hannover

HERAUSGEBER
Ansgar Heise, Christian Heise

GESCHÄFTSFÜHRER
Jörg Mühle

ANZEIGENLEITER UND VERANTWORTLICH FÜR DEN ANZEIGENTEIL
Jörg Mühle
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-12
E-Mail: jmu@emedia.de

DRUCK
Dierichs Druck + Media GmbH & Co. KG,
Frankfurter Straße 168, 34121 Kassel

VERTRIEB EINZELVERKAUF
DMV DER MEDIENVERTRIEB GmbH & Co. KG
Meßberg 1, 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40 / 3019 1800
Fax: +49 (0) 40 / 3019-1815
E-Mail: info@dermedienvertrieb.de
Internet: dermedienvertrieb.de

LESERSERVICE
Bestellungen, Adressänderungen,
Lieferprobleme usw.
eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
Telefon: +49 (0) 541/ 800 09-126
Fax: +49 (0) 541/ 800 09-122
Internet: shop.heise.de
E-Mail: leserservice@heise.de

ABONNEMENT RETRO GAMER
Internet: emedia.de/rg-abo
E-Mail: rg-abo@emedia.de

ABONNEMENT-PREIS (1 JAHR, 4 AUSGABEN)
Deutschland €43,80, Österreich €48,30
Schweiz sfr 80,68, übrige EU €50,50

FOTOGRAFIE
Future Publishing Ltd.

Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien
Verwendung benutzt. Printed in Germany.
Alle Rechte vorbehalten.

HINWEISE

Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen und postalischen Bestimmungen bei Erwerb, Errichtung und Inbetriebnahme von elektronischen Geräten sowie Send- und Empfangseinrichtungen sind zu beachten. Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Diese Zeitschrift ist eine Lizenzausgabe von Future Publishing Limited. Alle Rechte an den lizenzierten Inhalten gehören Future Publishing Limited und dürfen ohne vorherige, schriftliche Zustimmung von Future Publishing Limited weder in Teilen noch im Ganzen reproduziert werden.

Die eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH ist eine hundertprozentige Tochter der Heise Medien GmbH & Co. KG.

ISSN 2194-9581



MIT SPACE HEBEN SIE AB

DAS IST SPACE

Vollgepackt mit informativen Artikeln und atemberaubenden Fotos berichtet Space über die Technik der Weltraumfahrt, ebenso wie über Astronomie und kosmische Phänomene.

30 %
Rabatt +
Geschenk

TESTEN SIE 2 × SPACE

2 Ausgaben als Heft inkl. PDF
+ Geschenk nach Wahl

Jetzt bestellen:

www.amedia.de/space-mini



(0541) 800 09 126



leserservice@amedia.de



eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück



LC1200P V2.52 PLATINUM SERIES

1200 W
2x PCIe 5.0 12+4-Pin

Das vollmodulare Netzteil LC1200P V2.52 ist 80 PLUS® PLATINUM-zertifiziert und sorgt auch bei voller Performance für eine sehr hohe Stabilität.

Durch das vollmodulare Kabelmanagement bietet es einen sehr hohen Komfort beim Build oder Upgrade ihrer Systeme.

Das Netzteil überzeugt darüber hinaus mit einer Effizienz von bis zu 92 Prozent und bietet mit bis zu zehn PCI-Express-Anschlüssen (2x PCIe 5.0 12+4-Pin / 8x PCIe 6+2-Pin) die perfekte Lösung in der Gaming-Oberklasse!

- 1200 Watt: erstklassige Leistung für ihre Komponenten
- Ein vollmodulares Kabelmanagement und schwarze Flachbandkabel halten ihr System clean und verbessern so die Luftzirkulation
- Die 80 PLUS® PLATINUM-Zertifizierung bestätigt eine Effizienz von bis zu 92 %
- Full Range: 110 - 240 V
- Zuverlässig und sicher dank DC-to-DC-Technologie
- Der 135 mm High-Pressure-Lüfter sorgt für eine optimale und leise Kühlung
- 2x PCI-Express 5.0 12+4-Pin sowie 8x PCI-Express 6+2-Pin für den Anschluss mehrerer Grafikkarten

LC1200P V2.52 - Entwickelt von Enthusiasten für Enthusiasten!

www.lc-power.com

LC-Power-Produkte u.a. erhältlich bei:

Amazon.de - Bora-Computer.de - Cyberport.de | .at - ebay.de - KMComputer.de - Mindfactory.de - Schwanthaler-Computer.de - Brack.ch - Steg-Electronics.ch